PLAYSTATION VR Hay que probarlo para creerlo, ¡y lo hemos hecho!
HOBBY CONSOLAS
HC 292
CENSURA Y JUEGOS
40 AÑOS DE TIJERETAZOS
RETRO
WonderSwan
ASÍ ERA LA ÚLTIMA JOYA DEL PADRE DE GAME BOY
¡Póster doble!
AVANCES
CALL OF DUTY BLACK OPS III
JUST CAUSE 3
RISE OF THE TOMB RAIDER
Fallout 4
LAS 111 RAZONES QUE LO HACEN
S.P.E.C.I.A.L
¡30 PÁGINAS DE NOVEDADES!
ASSASSIN´S CREED SYNDICATE
HALO 5 GUARDIANS
DRAGON QUEST HEROES
ZELDA TRI FORCE HEROES
NBA 2K16
UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION

3
www.pegi.info
Nintendo
¡SACA TU MEJOR GOLPE!
Hazte gigante con el Mega Mushroom y adueñate de la pista
NUEVO
¡Lánzate a por la pelota con el supersalto Jump Shot!
MARIO TENNIS
ULTRA SMASH
A LA VENTA
20 NOVIEMBRE
YA PUEDES
RESERVAR
Y LLEVARTE ESTA
MUÑEQUERA
MARIO TENNIS ULTRA SMASH
Nintendo
Wii U
Caja no definitiva
DISPONIBLE EN:
AMAZON • BLADE CENTER • CANAL OCIO •
EL CORTE INGLÉS • FNAC •
HIPERCOR • MEDIA MARKT • TOYS ´R´ US •
TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • XTRALIFE.ES •
www.nintendo.es
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
Wii U
Unidades totales disponibles: 1.500.
Consulta previamente existencias disponibles
en tu punto de venta habitual participante.

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

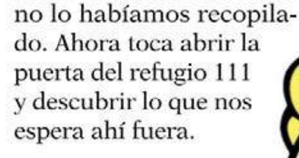
El juego del que nadie sabía nada

No tengo dudas de que Fallout 4 va a ser un pelotazo, y estoy seguro de que este número de la revista va a tener una gran aceptación, porque sois muchos los que estáis "hambrientos" por conocer nuevos datos del juego de Bethesda a escasas semanas de su lanzamiento. Sin embargo, os tengo que confesar algo que os va a sorprender: nadie, salvo los propios desarrolladores, saben nada de él.

Es una exageración, claro, pero os aseguro que hemos tratado por todos los medios de conseguir acceso al juego para poder daros unas impresiones tras haberlo probado… y la respuesta ha sido negativa. Y no es que nos tengan ojeriza a nosotros, es que ningún medio de ningún país lo ha podido jugar a estas alturas del año, y es probable que nadie lo haga hasta que se nos venga encima el día de su puesta a la venta.

¿Como nos atrevemos a darle la portada en estas condiciones? Pues porque aunque Bethesda es una de las compañías más herméticas que existen, si no la que más, al final no le queda más remedio ir liberando información para no acabar cometiendo suicidio. Lo hace con cuentagotas, en pequeñas píldoras informativas que todas las webs, incluida la nuestra, publicamos en cuanto nos llegan y los usuarios consumen casi al instante… antes de pasar a otro tema, que es lo que se impone en el frenético ritmo del mundo online.

Lo que se imponía era un trabajo de investigación y recopilación como el que ha hecho Borja Abadíe con una minuciosidad de orfebre para ofreceros esta visión general y llegar a la conclusión de que sabíamos mucho, pero no lo habíamos recopilado. Ahora toca abrir la puerta del refugio 111 y descubrir lo que nos espera ahí fuera.



LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

La RV llega para quedarse. Cualquiera que prueba la realidad virtual cae rendido a sus pies gracias a una inmersión nunca antes vista en un videojuego. Sobre su potencial y las dificultades a las que se enfrenta reflexionamos este mes. Y no solo eso. Tampoco me quito de la cabeza lo que ofrece *Black Ops III*, el primer *COD* en años que me apetece jugar de verdad…

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Expansiones que merecen la pena. Soy el primero que se queja de los DLC, los pases de temporada y demás complementos "de pago". Pero tengo que reconocer que *Hearts of Stone* para *The Witcher III Wild Hunt* y *El rey de los poseídos* para *Destiny* me han hecho volver a estos juegos con "energías renovadas". ¡Y dentro de poco llega la expansión de *Bloodborne*!

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

God save the Creed. *Assassin's Creed Unity* decepcionó a muchos fans de la saga, así que Ubi tenía una patata caliente este año al intentar reconquistarlos con *Syndicate*. En el análisis de este número lo veréis: es más de lo mismo, no sorprende visualmente… pero es mejor juego. No van a atraer a los "profanos", pero Evie y Jacob han recuperado la buena senda.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 292

PÁGINA 30 REPORTAJE

FALLOUT 4
III CLAVES QUE LO HACEN UN JUEGO S.P.E.C.I.A.L.

Bethesda quiere volver a reinar en el género del rol con un título apocalíptico que sorprenderá a cada paso.

PÁGINA 54 NOVEDAD

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

La revolución industrial en Londres es un buen lugar para que asesinos y templarios vuelvan a enfrentarse.

PÁGINA 40 REPORTAJE

PLAYSTATION VR
¿LA EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO EN CONSOLA?

Hemos probado las gafas de realidad virtual de Sony y os contamos todo lo que hay que saber.

STAR WARS BATTLEFRONT

Los rebeldes y el Imperio ya velan armas para la batalla definitiva de la Guerra de las Galaxias.

PÁGINA 106 PREESTRENO

PÁGINA 58 NOVEDAD

HALO 5: GUARDIANS

La UNSC vuelve al campo de batalla, pero, esta vez, con el Jefe Maestro como presa.

PÁGINA 46 REPORTAJE

CENSURA
¿HA CAMBIADO ALGO EN MÁS DE 40 AÑOS DE VIDEOJUEGOS?

Repasamos la historia del "tijeretazo" y sus tendencias.

VENDO 'METADRIVE' DE SEGUNDA MANO

Walter White es gamer, su nombre real es Jared Lee Fournier y guarda la metanfetamina en su Mega Drive para venderla en casas de empeños. Eso debieron pensar los empleados de American Pawn, en Georgia, cuando un señor de 31 años pretendió colarles una bolsa repleta de esta ilegal sustancia escondida en la ranura de los cartuchos. Los dependientes llamaron a la policía, que se llevó al cliente detenido tras negar que el material fuese suyo. Ya, seguro que era "speed" de Sonic.

CUANDO JUEGAS DEMASIADAS HORAS...

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Consolas llenas de anfeta, youtubers que se montan mansiones y otros que las incendian, entrenadores licenciados en FIFA y una SNES que no duerme; un mes más, la realidad supera a la adicción. ¡No hagáis esto en casa!

UN STREAMING PARA QUEMARLOS A TODOS

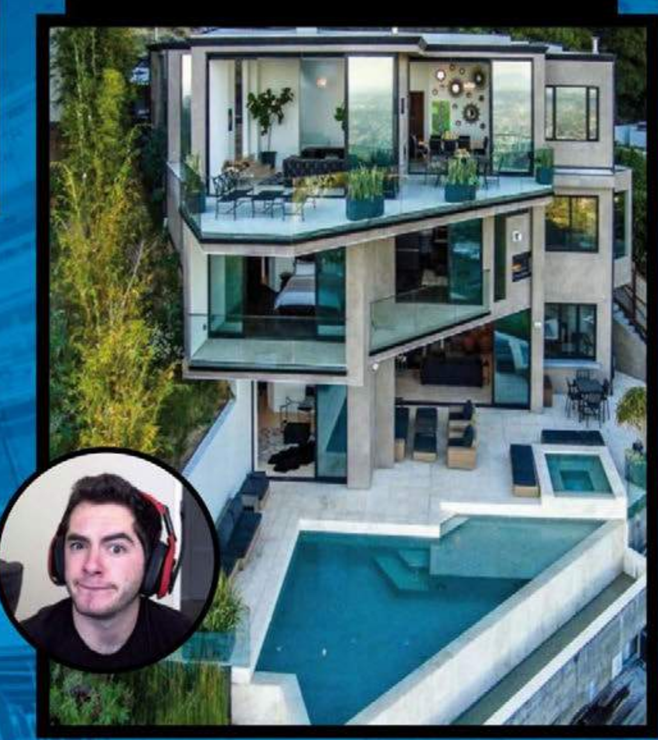
Quien graba con fuego, se quema, pero el "streamer" japonés Daasuke no lo sabía hasta que encendió un mechero ante sus seguidores para calentar la retransmisión de su partida. En pocos minutos, su casa era el Pueblo Kakariko cuando Link se hace adulto, tanto que sus pobres padres acabaron sufriendo quemaduras leves. Con el juego no se fuega... o al revés.

¡MAMÁ, NO APAGUES LA SNES EN 20 AÑOS!

¿Crees que eres lento para acabarte los juegos? Pues piensa en este japonés que ha pasado veinte años sin apagar su SNES (Famicom) para mantener su partida a salvo; unas 180.000 horas encendida, y así va a seguir. Lo mejor es que el juego intocable es *Umihara Kawase*, un plataformas que se puede completar en minutos. ¿Cuántos años tardaría este crack en pasarse el *Demon's Souls*? ¿Y una eléctrica española en pifiarle la partida?

LA MANSIÓN QUE NO VERÁS EN MINECRAFT

...A menos que seas YouTuber y tengas ocho millones de suscriptores como CaptianSparklez, que se ha comprado una mansión de 4,5 millones de euros gracias a su canal dedicado a *Minecraft*. La "chabola" está construida en una de la zonas más lujosas de Los Ángles y tiene vistas al Océano Pacífico. Ya no sólo 'Notch' vive como un rey gracias a su juego de bloques... El dinero no da la felicidad: la da *Minecraft*.



JUGADOR DE FIFA SE OFRECE COMO ENTRENADOR

Esta ha sido la cara de Mou al enterarse de la noticia (puede que no). Tras echarse unas partidas a *FIFA 15*, el británico Adam Kneale se vio sobradamente preparado para entrenar al Liverpool F.C., así que se ofreció como aspirante al puesto mientras se ultimaba el fichaje de Jurgen Klopp en sustitución de Rodgers. El club declinó su solicitud con una carta de lo más educada: "Lo sentimos pero no da el perfil". Siempre le quedará El Chiringuito de Pedretrol.

La imagen

Madrid Games Week 2015 bate récord con un 68% más de asistentes

Éxito rotundo. 92.000 jugadores de toda España os pasasteis por el Recinto Ferial de IFEMA para probar *Uncharted: NDC, Battlefront, Black Ops III, Dark Souls III* o *AC: Syndicate* con salto de fe incluido. La zona eSports también triunfó, pero la gran estrella de la feria fue *PlayStation VR*... y poder llevaros el nº1 de Hobby Consolas, claro. ¡Aún quedan en nuestra Store!

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

LA POLÉMICA

¿Se están pasando con los pases de temporada?

Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Un sablazo láser que es vergonzoso

Ya sé que otros shooters llevan años haciéndolo (ave, *Battlefield* y *Call of Duty*, el que no va a pagar os saluda), pero el anuncio del pase de temporada de *Star Wars Battlefront* me ha enervado sobremanera. Hablamos de pagar 50 euros extra para poder tener completo un juego que se va a lanzar inacabado y a 70 euros. Por si eso fuera poco, los pases de temporada no suelen especificar qué van a añadir (aunque, aquí, me huelo que va a ser la segunda trilogía, que casualmente no está en el juego estándar). Ahora bien, mientras haya "Jar Jar Binks" que se dejen sablear...

Álvaro Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

Esta temporada tiene un pase

Casos como el de *Battlefront* son especialmente sangrantes, no lo niego, pero también hay luz al otro lado del túnel. Ahí tienes ejemplos muy recientes como *The Witcher 3*, cuyo pase de temporada da acceso a meses y meses de contenido y, lo más importante de todo, contenido de calidad. La dirección que está tomando la industria dista mucho de ser la correcta, pero con un poco más de empeño y menos avaricia, estoy seguro de que más compañías seguirán esta tónica en el futuro, y yo estaré encantado de volver a pasar por caja las veces que haga falta.

SUBEN

→ **LA REBAJA DE PS4** en Europa tras una filtración bastante fiable, que la fija en 50 euros menos. Ya sólo falta esperar a que Sony lo haga oficial.

→ **NINTENDO NX** según desarrolladores que ya tendrían los kits: hablan de consola híbrida, tecnología punta y lanzamiento en julio de 2016. ¡Veremos!

→ **FANFEST XBOX,** el evento que Microsoft organizará del 30 de octubre al 1 de noviembre en sus oficinas, compensará su ausencia en la MGW.

→ **BATTLEFRONT** y los más de 9 millones de usuarios que han probaron su espectacular beta, "la más grande en la historia" de Electronic Arts.

BAJAN

→ **EL PRECIO** del pase de temporada del que debatimos en la Polémica: lo de pagar 120 euros por un juego completo como *Battlefront* ha dolido.

→ **LOS 30 FPS** de *Fallout 4* para consolas han sorprendido a no pocos usuarios, aunque Bethesda está satisfecha y asegura que serán estables.

→ **LA GRAN N** abandona el Top 100 de marcas más fuertes del mundo según Interbrand, por primera vez desde 2001. Toca remontar el vuelo cual Tanooki.

→ **YAKUZA 5,** que llegará a Europa más tarde de lo previsto (mediados de noviembre), sólo en formato digital y sin traducir.

→ ¡LO QUE HAN DICHO!

Peter Moore
Jefe de operaciones de Electronic Arts

"Para muchas compañías, los remakes son una forma de conseguir ingresos. Nosotros no pasaremos por ahí."

Takashi Mochizuki
Periodista en The Wall Street Journal

"Varias personas que han visto una demo de NX dicen que sería imposible de ejecutar sin chips líderes en la industria."

Alan Kertz
Diseñador de DICE (*SW Battlefront*)

"Xbox One siempre estará por detrás de PS4 esta generación porque no es tan potente. Está en una categoría inferior"."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

→ Que este año, a pesar de que no hay muchos lanzamientos, casi todos están resultando ser no sólo una gran sorpresa sino una maravilla en varios sentidos.
Estamos de acuerdo: 2015 será recordado como un año de calidad frente a cantidad, aunque ha habido otros "lanzamientos" que deberían haberse efectuado con catapulta para mantenerlos bien lejos. Pero no queremos dar nombres, así que no miréis la imagen. ¡Que no la miréis!

→ Que CD Projekt Red sea de las pocas compañías que no ve a sus usuarios como símbolos del dólar con patas.
A lo mejor nos ven como símbolos del euro con brazos, pero aún no se atreven a decírnoslo.

→ Que durante dos números hayáis incluido el mismo póster de los 30 años de Mario.
Y lo vamos a incluir todos los meses: la impresora se volvió loca y hay que darles saque.

→ Que entre *Project Zero V* para Wii U y las Elecciones, nos vamos a cagar este otoño.
Vamos a ver muchos fantasmas. Y en el juego también.

→ Saber que pronto llegará *Resident Evil 2 Remake.*
Aquí ya estamos a tope con el *Zero;* cuando llegue *RE 7* nos va a parecer hasta nuevo.

→ Los resultados de la encuesta de Valve sobre la Realidad Virtual.
Para quien no sepa de qué va, sólo el 19% de los usuarios encuestados se compraría un PC nuevo para jugar en RV. El resto pagamos hipotecas.

→ No poder comprar la PS4 y, en su lugar, jugar a la SNES, la Mega Drive y la N64.
Pues ya tienes más retrocompatibilidad que con una PS4.

→ Estar jugando a la beta de *Star Wars Battlefront* y morir por fantasear con el entorno: ¡qué paisajes! Así, por lo menos es una muerte dulce.
Hasta que la nave se te Estrella (de la Muerte) contra un Toro de Osborne en plena Autovía de Toledo. A nosotros nos pasó y tuvimos que volver a la redacción en AT-AT.

NO MOLA

→ El actor que da vida al Agente 47 en la película de *Hitman* y lo poco que impone; casi hubiera estado mejor Kiko Matamoros.
No le des ideas a Hollywood, que ya les colamos a Sonia Monroy. Aunque nosotros habríamos apostado más por Vin Diesel, ya que ahora mismo posee la habilidad de comerse a los enemigos y rebotar las balas con la panza. Con lo que tú fuiste, Riddick.

→ Que una leyenda del fútbol como Raúl anuncie su retirada; siempre nos quedarán *FIFA* y *PES* para disfrutarle.
Y no olvides el Museo de Cera de Madrid. Eso sí que son bugs.

→ Las caídas de servidor de *Metal Gear Online.* Estos de Konami son algo chapuceros.
No es eso, es que Kojima les "pilla" el Wi-Fi en venganza.

→ Que sigáis diciendo 'Mola' y 'No mola' en pleno 2015.
¿¡De qué vas, Bitter Kas!?

→ Comprar el DualShock 4 mimetizado y no encontrarlo.
Tienes el salón hecho una selva.

→ Que dentro de poco haya que insertar la tarjeta de crédito en la consola para jugar a un juego completo.
¿No serás desarrollador anónimo de NX? ¡Qué más sabes!

→ Que Big Boss no ponga su espalda recta nunca. Así le han salido los clones.
Entre eso y la coleta, Podemos imaginar quién es uno de ellos.

→ Tener que romper mi hucha con los juegazos que vienen.
Prueba a abrirla sin romperla.

→ Que tenga fibra de 500mb y a mi PS4 sólo lleguen 50mb.
¿Y lo bien que se va al baño?

→ Los micropagos de *Destiny*: 20 eurazos para comprar bailes como 'Dale a tu cuerpo alegría, Macarena' y hits del verano como 'La Gozadera', Miami me lo confirmó.
Pues hay a quien "Puerto Rico se lo regaló". Lo que ahora nos debe Bungie es 'El Perdón' de Enrique Iglesias por otros 20 napos. "Esto no me gusta, esto no me gusta..."

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en nuestra página de Facebook: **www.facebook.com/hobbyconsolas**

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál será la clave de Nintendo NX?

Tras los rumores publicados por The Wall Street Journal, os preguntamos cuál creéis que será la mayor innovación de la nueva consola de La Gran N.

1 Híbrido 37%

Lo tenéis clarísimo: el "enigma NX" será la fusión de sobremesa y portátil en una misma plataforma, aunque nos ha sorprendido vuestra apuesta por la tecnología puntera, teniendo en cuenta la filosofía de Nintendo con Wii y Wii U. Sin embargo, el segundo resultado más votado no ha sido esa potencia superior a PS4 y One a la que apuntan los rumores, sino una combinación de todas las opciones con un 26% de vuestros votos, que hemos omitido al pediros una clave principal. ¿Se confirmarán vuestras apuestas en 2016? ¡NEXT!

2 Potencia 22%
3 Descarga 100% digital 8%
4 Control innovador 7%

Juegos lanzados sin pulir

MGS V Online

A Konami le ha mirado un tuerto... y no es Big Boss. Tales han sido los problemas de conexión registrados en *The Phantom Pain* durante la primera semana en funcionamiento del online, que la compañía ha tenido que pedir disculpas anunciando una compensación para los jugadores afectados: 3.000 GP gratuitos y ampliación de la bonificación doble de experiencia. Por suerte, parece que el servicio ya está estabilizado, noticia que el 'Boss' ha querido celebrar marcándose este selfie:

LO MEJOR DEL TIMELINE

FRANSNAKE. (Web)
"Para rebajas de verdad de PS4, la de Japón. Cuando veamos aquí packs por 300 euros o menos, podremos hablar de auténticas rebajas."

JoelEllie (Web)
"Qué pesados con los sandbox [sobre los planes de EA]. *The Last of Us* y *Uncharted* no son sandbox y son para mí los mejores juegos que hay."

BigBoss93 (Web)
"¿Un juego sin modos para un jugador y con sólo 12 armas? [*Battlefront*] Madre mía, cada vez que sale algo se me quitan las ganas de comprarlo."

Franc Valesti (Facebook)
"Qué cansinos con la caída de los frames. [*Tales of Zestiria*] Ahora sólo pensáis en si están bien o mal; ¿dónde está el disfrutar de los juegos?"

digoco (Web)
"La jugabilidad en la beta ya era exquisita, y los gráficos con esa iluminación brillante, el diseño de niveles, la IA... *Halo 5* puede ser GOTY."

Wade Wilson (Facebook)
"Espero que la película de *AC* sea una buena adaptación, aunque el prota no sea Ezio, Connor o Altair. *Silent Hill* fue bastante fiel al juego."

dante25 (Web)
"Las remasterizaciones no, pero EA sí ve con buenos ojos sacar pases de temporada y DLCs a 50 euros, es decir, un juego por 120."

Juan Francisco López (Facebook)
"Sega fue la más avanzada para su tiempo con MegaDrive y Dreamcast. Aunque no tuviera el tirón esperado, Sony no llegó a esa calidad."

Auron22 (Web)
"NX debe salir cuanto antes para que Nintendo se equipare al resto; ojalá consigan atraer al mayor nº de thirds para atraer a más jugadores."

Dartek (Web)
"Yo no me fío de comprar *AC: Syndicate* el primer día por los bugs, pero en 3 ó 4 semanas de parches ya estará funcionando perfectamente."

Javi Mo (Facebook)
"Lo que quiero es que salga el próximo *CoD*, a ver si se dejan de tonterías futuristas y hacen algo decente tipo *World at War* o *Modern Warfare*."

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Josep A. Campillo

Charlie Casado

La pregunta tonta

¡Responde cada mes en Facebook!

¿En qué lugar absurdo ambientarías el próximo Assassin's Creed?

Fran Feniche
"Assassin's Creed: España antes del 2000. En busca de quien importó el reguetón."

José Luis Martínez Vázquez
"Assassin's Creed: Purga en el Congreso."

Miguel Alonso Montoya
"Assassin's Creed: Mercadona. En busca del gluten."

Emilio Adrían Púa
"AC: Sanfermines, con un toro assassin vengativo."

Leticia Al Ra
"Assassin's Creed: Oficinas de Ubisoft en busca de bugs."

Agnes Auditore E Buono
"Assassin's Creed: To burlaos."

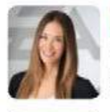
RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo

Títulos que no salieron y otros que están en proyecto y creando expectativas. Y dos casos para calibrar el éxito de los juegos.

A quién seguir

HobbyIndustria
Nuestro nuevo portal sobre desarrollo, formación y tendencias de videojuegos.



Motive
El nuevo estudio de EA de Jade Raymond se enfocará en grandes juegos de

Nintendo Quest
Un documental publicado por Vimeo y que encantara los fans de Nintendo.

Tendencias

- #NintendoNX
- Halo5
- StarWars
- #Spectre007
- Yakuza5
- FanFestXbox
- EliteGaming
- TalentDay2015

Favoritos *de siempre*

Año: 1997
Compañía: Rare
Consola: Nintendo 64
Género: Shooter
Puntuación HC: 94

GOLDENEYE 64

Ahora que se estrena la nueva película de James Bond, 007 Spectre, me viene a la mente el mejor juego que se ha hecho sobre la saga. No soy un gran fan de los shooters en primera persona, pero precisamente porque este juego ofreció un estilo diferente, con elementos de sigilo, tareas variadas y un gran diseño de niveles, me enganchó. Además, su multijugador a cuatro era una auténtica delicia. Por desgracia, ningún juego de Bond volvió a estar a la altura.

Cancelaciones y proyectos

SilentHills@GuillermodelToro
El director de cine sigue indignado con la cancelación del proyecto en el que estuvo involucrado: "Estábamos haciendo un gran juego. No tiene ningún jodido sentido cancelarlo"

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

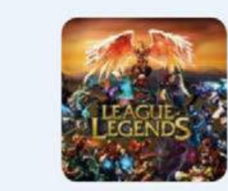
Y como él deben pensar varios millones de jugadores. Como no están claras las razones y siguen los rumores de que tienen que ver con la bronca entre Kojima y Konami, el cabreo sube en la escala Richter. ¿Por qué no hacen un Kickstarter?

ShenmueIII@Kickstarter
Aunque *Shenmue III* ya se ha convertido en el juego con mayor financiación en la historia de Kickstarter, 6 millones de dólares, Yu Suzuki asegura que necesita al menos 10.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Aquí se cumple el dicho de cuanto más tengo, más quiero. Oye, que está en su derecho, pero espero que sea consciente de que como no acabe realizando el súper mega-juego-de-la-historia, va a tener a miles de accionistas cabreados.

El éxito de los juegos



LeageofLegends@Twitch
Según el portal de vídeo en streaming, el videojuego más popular vuelve a ser *League of Legends*. Le siguen *Counter Strike, Hearthstone, DOTA2, Destiny* y *Metal Gear V*.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Lo admirable es que *LoL* no se ha bajado de esa posición desde 2013. El éxito de este tipo de juegos y su expansión competitiva han revolucionado el mundo de los videojuegos. 67 millones de jugadores mensuales así lo confirman.

efectoplacebo@NewScientist
Un experimento: dos versiones de un mismo juego, una de ellas con IA adaptativa. Todos consideraron esta o más fácil o más difícil. La trampa era que no había tal IA adaptativa...

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Curioso experimento que demuestra que la sugestión también funciona en los videojuegos. O dicho de otro modo, al igual que sucede en otros ámbitos, las expectativas pueden hacer que un producto parezca mejor de lo que es.

Nintendo
Todo el encanto de Animal Crossing en un juego de tablero que crece y crece
Welcome to Animal Crossing
amiibo Festival
A la venta: 20 noviembre
Diviértete desde el primer minuto con este pack de Edición limitada
amiibo
¡Incluye 3 tarjetas amiibo!
Animal Crossing
Imagen de referencia no contractual.
Ya puedes RESERVARLO y llevarte este REGALO EXCLUSIVO EN
GAME
Regalo consistente en: un sobre tarjetas amiibo + una bolsa guarda tarjetas.
Unidades totales disponibles: 2.000.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.
3
www.pegi.info
Las figuras y tarjetas amiibo también son compatibles con Animal Crossing Happy Home Designer de Nintendo 3DS
/WiiUES • @AC_Canela • YouTube /NintendoES
nintendo.es
Wii U

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 16	PS4	-	1
2	Metal Gear Solid V: TPP	PS4	-	1
3	FIFA 16	PS3	-	1
4	FIFA 16: Deluxe Edition	PS4	-	1
5	PES 2016	PS4	-	1
6	PES 2016	PS3	-	1
7	FIFA 16: Deluxe Edition	PS3	-	1
8	Super Mario Maker	Wii U	-	1
9	FIFA 16	360	-	1
10	Metal Gear Solid V: TPP	PS3	-	1

FIFA 16
El juego de EA ha conseguido unas cifras de ventas abrumadoras en España: contando todas las versiones, ronda ya las 250.000 copias. El fútbol tira mucho, lo que se aprecia también en la presencia de *PES* en la lista.

Metal Gear V
La aventura de Konami ha colocado unas 60.000 copias en el mercado español, una gran cifra, pero a un mundo de distancia de *FIFA*, lo cual es sintomático.

Por plataformas

PS4
1 FIFA 16
2 Metal Gear Solid V
3 PES 2016
4 Mad Max
5 Until Dawn

XBOX ONE
1 FIFA 16
2 Metal Gear Solid V
3 Forza Motorsport 6
4 Gears of War Ultimate
5 PES 2016

PS3
1 FIFA 16
2 PES 2016
3 Metal Gear Solid V
4 Grand Theft Auto V
5 Minecraft

XBOX 360
1 FIFA 16
2 PES 2016
3 Metal Gear Solid V
4 Grand Theft Auto V
5 Minecraft

Wii U
1 Super Mario Maker
2 Splatoon
3 Disney Infinity 3.0
4 Yoshi's Woolly World
5 Skylanders Super.

3DS
1 Little Battlers Exper.
2 Tomodachi Life
3 Animal Crossing NL
4 New Super Mario B. 2
5 Mario Kart 7

PS VITA
1 Minecraft
2 LEGO Jurassic World
3 Need for Speed MW
4 CoD Black Ops Declas.
5 FIFA 15

PC
1 Los Sims 4
2 FIFA 16
3 Metal Gear Solid V
4 Diablo III: Reaper of S.
5 Grand Theft Auto V

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 5 al 11 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1. Yo-Kai Watch Busters 3DS
2. Pro Yakyuu Famista Returns 3DS
3. Uncharted: The Nathan Drake Coll. PS4
4. Super Mario Maker Wii U
5. FIFA 16 PS4
6. PES 2016 PS3
7. Tokyo Xanadu PS Vita
8. Picross 3D 2 3DS
9. Chibi-Robo: Zip Lash 3DS
10. Splatoon Wii U

Yo-Kai Watch Busters. Mientras en España esperamos a que salga la primera entrega, en Japón la saga de Level-5 no deja de arrasar en las listas de ventas.

En EE.UU.

Del 1 al 31 de agosto — Datos cedidos por NPD

1. Madden NFL 16 PS4-One-PS3-360
2. Minecraft PS4-One-PS3-360
3. Gears of War Ultimate Edition Xbox One
4. Grand Theft Auto V PS4-One-PS3-360
5. Lego Jurassic World Todas
6. Rare Replay Xbox One
7. Until Dawn PS4
8. Call of Duty: B. Ops Combo Pack PS3-360
9. Batman Arkham Knight PS4-One
10. Call of Duty AW PS4-One-PC-PS3-360

Call Of Duty: Black Ops. A falta de una lista más actualizada, he aquí la de agosto, anterior a la avalancha de juegos que ha habido en septiembre y octubre.

En Gran Bretaña

Del 11 al 17 de octubre — Datos cedidos por GFK

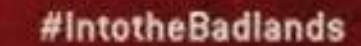
1. FIFA 16 PS4-One-PC-PS3-360
2. Uncharted: The Nathan Drake Coll. PS4
3. Destiny: El rey de los... PS4-One-PS3-360
4. LEGO Dimensions PS4-One-Wii U-PS3-360
5. Grand Theft Auto V PS4-One-PC-PS3-360
6. Forza Motorsport 6 Xbox One
7. Metal Gear Solid V PS4-One-PC-PS3-360
8. Tales of Zestiria PS4-PS3
9. LEGO Jurassic World Todas
10. Minecraft: Xbox Edition One-360

Uncharted: The Nathan Drake Collection. La remasterización de la gran trilogía de PS3 ha resultado ser un éxito, como pequeño anticipo de la cuarta entrega.

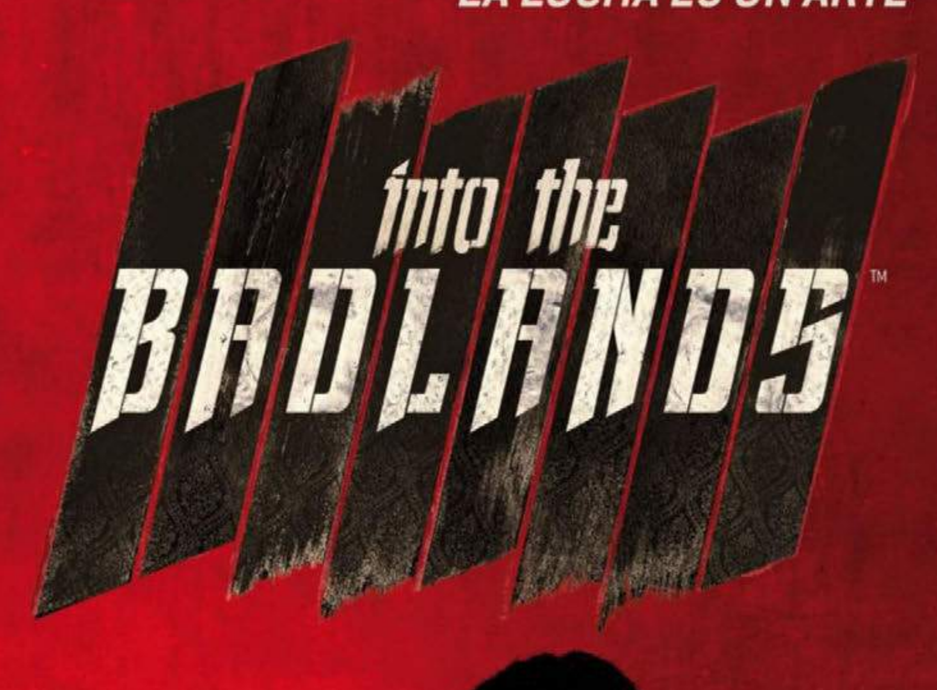
La cifra

9.000.000

es el número de usuarios que jugaron la beta de Star Wars: Battlefront, un récord para EA.



EN UN MUNDO SIN ARMAS DE FUEGO,
LA LUCHA ES UN ARTE



ESTRENO EXCLUSIVO 18 NOVIEMBRE
MIÉRCOLES A LAS 23.00

Canal de televisión disponible en Movistar +, Vodafone TV, Orange TV, Euskaltel, R, Telecable y cable local

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC - PS3 - XBOX 360

El andén que lleva al horror

El 22 de enero, *Resident Evil 0 HD Remaster*, la revisión del juego lanzado en Gamecube en 2002, nos subirá de nuevo a bordo del Ecliptic Express.

RESIDENT EVIL 0 era el único título de la saga que permanecía fiel al acuerdo de exclusividad que Nintendo y Capcom firmaron en 2001. Antes, dejaron de serlo *RE4* y *RE Remake*.

Capcom continúa a todo tren con sus remasterizaciones y, el 22 de enero, *Resident Evil 0 HD Remaster* hará parada en las estaciones de PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360. Será la primera vez que se pueda disfrutar de este juego fuera de plataformas de Nintendo, pues el original se lanzó en exclusiva para Gamecube en 2002, a lo que seguiría una conversión para Wii en 2010.

Esta precuela fue la última entrega de la saga en apostar enteramente por el estilo clásico de "survival horror" (con mucha exploración, puzles o gestión del inventario), pero su planteamiento resultó bastante innovador en su día, ya que contaba con dos protagonistas entre los que se podía alternar libremente, algo vital a la hora de resolver ciertas situaciones. Así, nos pondremos en la piel de Rebecca Chambers, una novata de STARS, y Billy Coen, un sentenciado a muerte en busca y captura. La primera podrá mezclar hierbas, en tanto que el segundo será capaz de empujar objetos pesados, por ejemplo.

El apartado técnico gozará de las mismas mejoras que dispuso la remasterización de la primera entrega, como la mejora de las texturas, la resolución de 1080p, el sonido 5.1 o la posibilidad de elegir el formato de pantalla (16:9 o 4:3) y el tipo de control (el clásico "tosco" o el ajustado a los joysticks de hoy en día). Nosotros ya hemos jugado las secciones del tren y el centro de formación, y lo cierto es que luce muy bien, en todos los sentidos. Quizás la mayor novedad es la inclusión del modo Wesker, que se desbloqueará tras completar la aventura y que permitirá jugar con el principal villano de la saga, en su versión infectada por el virus Uroboros (la que se pudo ver en *Resident Evil 5*), lo que se traducirá, por ejemplo, en que lance rayos por los ojos para fulminar en un santiamén a los infectador por el virus T. Asimismo, Rebecca aparecerá con un atuendo más oscuro y agresivo, aunque habrá que ver si la aventura varía de algún modo. ✶

LA MAYOR NOVEDAD DEL JUEGO SERÁ LA INCLUSIÓN DEL LLAMADO MODO WESKER

BENDITO SEA EL FORMATO FÍSICO

El mismo 22 de enero, se pondrá también a la venta *Resident Evil Origins Collection*, un pack físico que incluirá tanto la remasterización de *RE0* como la de *RE Remake*, algo que los fans venían reclamando desde que el segundo salió sólo en formato digital. Eso sí, sólo estará disponible para PS4, Xbox One y PC.

ORIGINS COLLECTION incluirá las dos primeras entregas en lo que a cronología se refiere, ambas lanzadas en Gamecube.

LA TÉTRICA AMBIENTACIÓN será uno de los puntos fuertes. Las cámaras fijas contribuirán a que los zombis nos den más de un susto.

CADA PERSONAJE tendrá unas habilidades, algo que habrá que considerar a la hora de decidir a cuál llevar a una determinada estancia.

EN EL MODO WESKER, el agente doble de STARS ocupará el lugar de Billy, mientras que Rebecca llevará otro atuendo.

ANUNCIO PASES DE TEMPORADA

Nueva oleada de pases de temporada

Cada vez más superproducciones abrazan el modelo de los pases de temporada, una moda que, por supuesto, tiene su réplica.

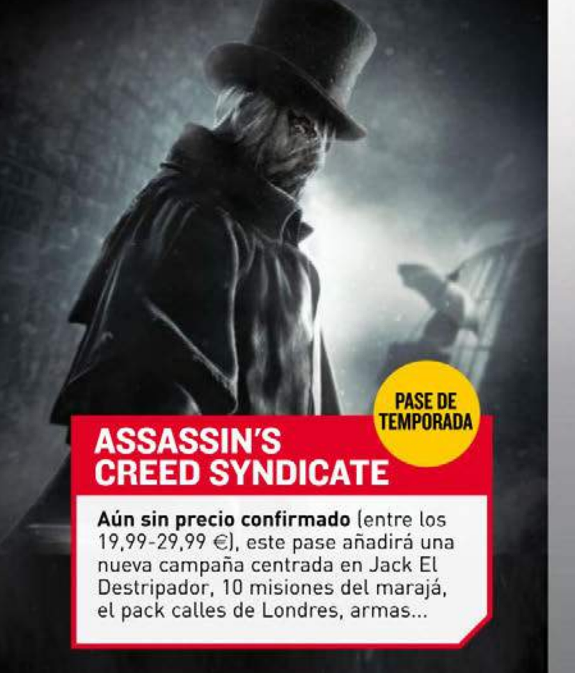
En apenas 30 días hemos asistido al anuncio del pase de temporada de algunos de los juegos más esperados de la recta final del año y de 2016. *Fallout 4*, *Uncharted 4*, *Star Wars Battlefront* o *Assassin's Creed Syndicate* son solo algunos de los títulos que se suman a esta práctica cada vez más extendida y que, a la vez, cuenta con un rechazo creciente por parte de los usuarios.

Parte de esta reacción negativa viene por el precio de los propios pases. Este mismo mes se han anunciado pases que ya alcanzan los 50 €, que sumados a los 70 del juego, suponen un desembolso de 120 €. Además, muchos de esos contenidos se anuncian con meses de antelación, dejando la duda de si no era posible incluirlos en el disco sin coste adicional.

Por suerte, también existe el caso opuesto, estudios que trabajan duro en sus títulos tras el lanzamiento y lo mejoran con infinidad de añadidos gratuitos. Es el caso de *GTA Online*, que tras dos años de vida sigue incorporando novedades sin coste adicional. Luego está el caso "intermedio" de *The Witcher 3*, que ofreció 14 DLC gratuitos y una continua mejora, además de un pase de temporada con 2 campañas que añaden 30 horas de juego. La duda es ¿caerá algún día esta moda como cayó la de los pases online? ✶

THE WITCHER 3

Tras añadir misiones, otras apariencias para algunos personajes y más de una decena de DLC gratuito más, CD Projeckt lanzó un pase ssensación que deja en el jugador es distinta.



PASE DE TEMPORADA

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Aún sin precio confirmado (entre los 19,99-29,99 €), este pase añadirá una nueva campaña centrada en Jack El Destripador, 10 misiones del marajá, el pack calles de Londres, armas...

GTA ONLINE

Sin coste adicional Rockstar sigue ampliando el modo online de *GTAV* con nuevos alicientes, como el reciente *Lowriders*, que añade opciones de personalización para este peculiar tipo de coche.

STAR WARS BATTLEFRONT

A mediados de octubre concluyó la beta, dejando un buen sabor de boca... que duró poco tras el anuncio del pase. Un pase que añadirá 4 paquetes con contenido aún por detallar, aunque al elevado precio de 50 €.

PASE DE TEMPORADA

LOS PASES DE TEMPORADA HAN TOCADO UN NUEVO TECHO AL ALCANZAR UN PRECIO DE 50 EUROS

UNCHARTED 4: A THIEFS END

A seis meses de su debut, la nueva aventura de Nathan anunció su pase de temporada, que por 24,99 € incluirá 2 paquetes de mapas multijugador más una ampliación del modo historia al estilo *Left Behind* de *The Last of Us*.

PASE DE TEMPORADA

Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

El peso de los recuerdos

Cualquiera que haya visto la trilogía original de Star Wars con doblaje castellano sabe que sus personajes no serían lo mismo sin voces como la de Darth Vader (a cargo de Constantino Romero) o C3PO (Miguel Ángel Valdivieso). Por desgracia, esos actores ya no están con nosotros.

Ver cualquier nueva aparición de esos personajes sin la característica voz que conozco me provoca una extraña desazón. Un "dolor" que acabo de volver a sentir con *Disney Infinity 3.0*, mientras se lo enseñaba a mi hijo, aún no iniciado en las películas y que disfrutaba hipnotizado con el juego.

DISNEY INFINITY 3.0 recrea las 6 pelis de Star Wars... pero no las voces originales.

Entiendo que es imposible recuperar ya esas voces, pero estoy seguro que se puede hacer "mejor" y encontrar algo más parecido. Que Han Solo tenga en el juego la voz de Howard Wolowitz (Iván Jara), el ingeniero judío de The Big Bang Theory me parece cuando menos desafortunado. Y no solo eso: las propias interpretaciones de los actores carecen de inspiración y son bastante flojas.

Aunque en apariencia sea un juego "para niños", no hay que subestimar al resto de potenciales usuarios, y menos cuando hablamos de un fenómeno como Star Wars... y aún menos en un año como este, en el que todos esperamos el regreso de la saga por la puerta grande.

FAR CRY PRIMAL llegará el 23 de febrero solo a PS4 y Xbox One. Y un poco después, en marzo llegará a PC.

ANUNCIO PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC

Supervivencia... pero al estilo "edad de Piedra"

Tras llevarnos por el Himalaya y los trópicos, *Far Cry* viajará 10.000 años atrás en el tiempo para ambientarse en la Edad de Piedra... ¡Hunga! ¡Hunga!

Ubisoft Montreal, el estudio que recogió el testigo de Crytek al frente de *Far Cry* tras la venta de la licencia, ya ha desvelado cómo será el siguiente capítulo de la saga, a la venta el 23 de febrero de 2016. Y, lejos de volver a enfrentarnos a un lunático como Pagan Min, han optado por un importante giro: viajar atrás en el tiempo. Y nada más y nada menos que 10.000 años atrás, a la Edad de Piedra, para contarnos una historia de supervivencia en un entorno tan salvaje como hostil, en el que la palabra supervivencia cobrará una nueva dimensión.

FC Primal nos llevará al ficticio paraje de Oros para meternos en la piel de Takkar, el único superviviente de una partida de caza que muere al intentar abatir un mamut. Sobrevivir en ese entorno hostil será la base del juego, teniendo que aprender a dominar el fuego, ahuyentar depredadores, construir armas y útiles con huesos y otras materias primas e incluso a cazar para subsistir, sin olvidarnos de las luchas contra otras tribus. Este esquema se integrará con otras señas de la saga, como un enorme mundo abierto o un elenco de personajes que nos ayudará a que sobrevivir sea más sencillo. ✶

HABRÁ TRIBUS contra las que lucharemos, cada una con rasgos distintivos, como pintura corporal.

Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Miembros fantasmas

¿Dos columnas dedicadas a **Metal Gear Solid V The Phantom Pain** en tres meses? ¿Pero es que nos hemos vuelto locos? Pues yo creo que un poco sí. Nunca había visto reacciones tan dispares antes un mismo juego: gente que lo encumbra -yo el primero- por su desarrollo, nivel técnico y profundidad. Y gente que carga las tintas en su contra porque no les ha gustado el final, por la ausencia de enemigos con carisma o porque han encontrado cabos sueltos.

THE PHANTOM PAIN es una brillante metáfora... o un juego incompleto.

Lo que no puedo negar es que es un juego incompleto. Desde un principio estuvo concebido para tener **Metal Gear Solid Ground Zeroes** como auténtico prólogo, y un capítulo final, un "miembro fantasma" que el propio Kojima está insinuando en las redes sociales, ¿quizá como DLC?.

Después de haber acompañado a Punished Venom Snake incontables horas, creo que **MGS V** entiende la guerra mejor que ningún otro juego. Sabe cómo moldea a los hombres, hasta convertirlos en alguien diferente, y cómo transforma héroes en villanos. MGS V es una gran metáfora sobre la grandeza y la miseria de la lucha, sobre el desgaste, y sobre el compañerismo. Sólo hace falta jugarlo y reposarlo (mejor que leer juicios precipitados en las redes sociales) para descubrirlo. ¡Y sin spoilers!

FC PRIMAL PARTE DE UNA PREMISA INTERESANTE, QUE DARÁ AIRE FRESCO A LA SERIE

SOBREVIVIR a mamuts, dientes de sable y otros depredadores será solo una parte del juego: caza, crea...

NUEVO PROYECTO **HOBBY CONSOLAS**

Nace el altavoz del videojuego en España

Ya podéis visitar **Hobby Industria,** una nueva web en la que vamos a recoger toda la información sobre el sector del videojuego en nuestro país.

El pasado 1 de octubre lanzamos Hobby Industria, un proyecto que nace con un objetivo que va más allá del mero afán informativo que se le supone a todo medio de comunicación. Con esta nueva web, que está integrada como una sección dentro de Hobby Consolas (la podéis visitar en **www.hobbyconsolas.com/industria**), nos hemos propuesto convertirnos en el altavoz de la industria de los videojuegos en España, impulsando así su crecimiento y su relevancia.

Llevamos desde 1991 informando y entreteniendo a varias generaciones de jugadores, y creemos que ha llegado el momento de ampliar nuestros campos de interés y apostar por un sector pujante, como demuestran la explosión del desarrollo indie y la multiplicación de la oferta formativa en videojuegos. Pero también sabemos que la industria local necesita apoyo para consolidar su expansión y posicionarse como un sector con peso dentro de la nueva economía digital, y Hobby Industria es nuestra respuesta particular a esa demanda.

En ella encontraréis la información más relevante de la industria del videojuego nacional: vamos a fijarnos en la distribución, pero también seguiremos de cerca el trabajo de los desarrolladores locales, la oferta formativa, las tendencias y el mercado laboral. Además, cubriremos todos los eventos relevantes que se celebren en nuestro país, y vamos a contar con la colaboración de personalidades de reconocido prestigio, que nos aportarán sus puntos de vista.

Se trata de una web orientada tanto a los que ya forman parte del mundo del videojuego de manera profesional, como a aquellos que aspiran a hacerlo en el futuro o que quieran tener un conocimiento más profundo del sector que está detrás de su afición favorita. ¡Os esperamos! ✶

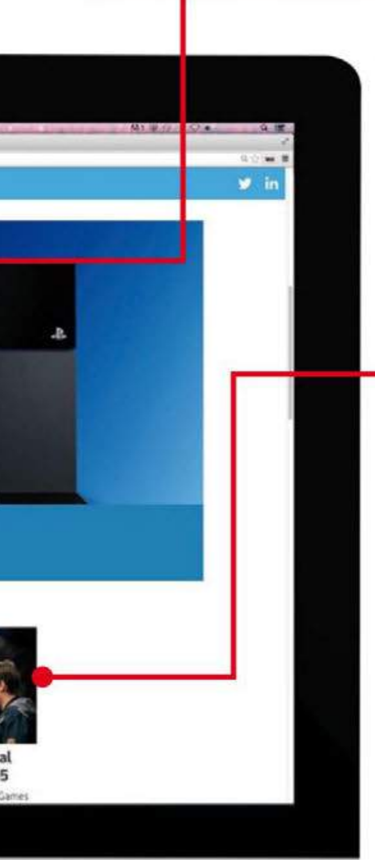
QUEREMOS CONTRIBUIR A QUE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO SE CONSOLIDE POR FIN EN ESPAÑA

FORMACIÓN. Mostrar una panorámica de la variada oferta educativa es uno de nuestros objetivos, porque queremos dar respuesta y orientar a todos los jugadores que nos preguntan qué tienen que hacer para convertir su afición en una salida laboral.

LAS OPINIONES DE LOS VIPS

LAS PERSONALIDADES más relevantes del sector en España nos acompañan en un apartado de blogs aportando sus puntos de vista sobre los temas más relevantes. Queremos que esta sección sea una ventana de comunicación en la que pongan en valor su experiencia y expongan todos sus conocimientos, convirtiéndose así en un espacio de comunicación directa con los usuarios.

DESARROLLO. Queremos dar visibilidad a los juegos españoles, que sus creadores nos cuenten quién son, qué están haciendo, cuáles son sus necesidades y también sus obstáculos.



TENDENCIAS. Seguimos las líneas maestras de la evolución de los videojuegos, desde los avances tecnológicos punteros a las tendencias de consumo.

ESPACIO PS TALENTS

BAJO EL SELLO PLAYSTATION TALENTS, Sony ha agrupado toda su labor de promoción y apoyo al desarrollo local. Hobby Industria es un medio colaborador del proyecto, y damos cobertura a la multitud de iniciativas que surgen de esta apuesta dentro de una sección con dedicación específica.

Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Que me quede como estoy

Volved a la página 4 de la revista. Sí, sí, al sumario. ¿Qué os llama la atención? A mí, el hecho de que, precisamente, nada llama la atención. Octubre, mes en el que las compañías sueltan todos sus ases dentro del catálogo de novedades, está lleno de sagas conocidas: *Assassin's Creed, Halo* o *Zelda* son los platos fuertes... No es solo que se siga con la rutina, sino que vuelven viejas dinámicas del pasado, como el *Rock Band* vs *Guitar Hero* que vivíamos hace un lustro. Y ya, si hablamos de refritos (de calidad, pero refritos) como *Uncharted Nathan Drake Collection*...

Veis a dónde quiero llegar, ¿no? ¡Hemos cambiado de generación, pero todo parece seguir igual que antes! Las compañías no se atreven a salir de la hoja de ruta, por miedo a descarrilar en unas fechas en las que se juegan millones de euros.

DRAKE SE VA A EMPACHAR con tanta entrega, retorno y remaster...

Como usuarios, tenemos que demandar innovación, pero desde el punto de vista empresarial... ¿podemos culparnos? ¿Qué haríamos nosotros si tuviéramos que cuadrar presupuestos? Esta es la campaña más "déjà vu" que he visto en un lustro.

Yo os diría lo que haría: un puñetero *Dragon Ball versus Street Fighter vs Star Wars* ya, que parece que hay que explicárselo todo a las compañías...

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Oferta válida desde el 27/10 al 01/11

Consola
PS4 500 GB
+ DualShock 4
+ Uncharted Nathan Drake Collection

349€

Lanzamiento el 06/11

Pack consola
PS4 1 TB
Call Of Duty
Black Ops III
o Assassin's Creed
Syndicate

399€
La unidad

Consola
PS4 1 TB
+ DualShock 4
+ Uncharted Nathan Drake Collection

399€

Pack consola
PS4 500 GB
+ 2 DualShock 4
+ PES 2016

399€

¡Novedad!

Assassin's Creed Syndicate PS4 o XBOX ONE

59,90€
La unidad

Guitar Hero Live
+ guitarra
PS4

99€

(Disponible para XBOX ONE, PS3 y XBOX 360 y Wii-U)

Síguenos: @CarrefourTec

Pack NINTENDO 2DS
+ juego preinstalado

99€

(También disponibles
en blanco /rojo)
La unidad

Juegos
NINTENDO
Selects 3DS

19,90€

La unidad

Lanzamiento el 27/10

REGALO EXCLUSIVO: Rifle de asalto largo alcance, visor Dianthus y armadura y casco Athlon Iccus

Halo 5 Guardians
XBOX ONE

52,90€

Lanzamiento W2K16 el 30/10

Lanzamiento NFS el 05/11

W2K16
o Need for Speed
PS4

59,90€

La unidad
(W2K16 también disponible para XBOX ONE y PS3 por 44,90€)

Lanzamiento el 30/10

Minecraft
Story Mode
PS4 o XBOX ONE

29,90€

(También disponible para XBOX 360 y PS3)

Reserva ya los próximos lanzamientos, y llévatelos al mejor precio.

Lanzamiento el 06/11

Call of Duty Black Opps III

PS4 o XBOX ONE 59,90€ La unidad

PS3, XBOX 360 o PC 49,90€ La unidad

Lanzamiento el 10/11

Fallout 4

PS4 o XBOX ONE 56,90€ La unidad

PC 49,90€

Lanzamiento el 19/11

Star Wars Battlefront

PS4 o XBOX ONE 56,90€ La unidad

PC 44,90€

Precios válidos al realizar tu reserva

Reserva ahora en
nuestra tienda Online

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Busca la tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal
en Tokio

■ PS4 ■ Acción ■ Koei Tecmo ■ Lanzamiento: 2016

QUÉ "GRANDE" ERES, PEQUEÑO

SHINGEKI NO KYOJIN ATTACK ON TITAN

En 2009, comenzó a publicarse *Ataque a los titanes*, un manga que ya es un fenómeno mundial y que tendrá un juego a su "altura"...

■ **HAJIME ISAYAMA** ha dado con la tecla para producir una obra, *Shingeki No Kyojin* o *Ataque a los titanes*, que ha conectado con el público global, indistintamente del país del que proceda. Una obra que aún no está terminada y que, tras diecisiete tomos, sigue tan viva e interesante como el primer día. En ella, se cuenta la historia de Eren Jaeger, Mikasa Ackerman y Armin Arlert, tres jóvenes amigos que crecen en un mundo atemorizado por los titanes, unos poderosos gigantes que devoran incansablemente a la humanidad. Para protegerse, la diezmada población mundial crea un último reducto de resistencia, una enorme urbe dividida por tres gigantescas murallas concéntricas. Pero, tras 100 años de aparente tranquilidad, la primera de esas murallas cae y los humanos deben afrontar la amenaza. Eren y sus amigos se unen al ejército para combatir a los titanes, dando comienzo a una serie tan sorprendente como dramática.

→ **SHINGEKI NO KYOJIN LLEGARÁ A PS4** conservando todas y cada una de las señas de identidad que hemos visto en la serie de animación (que se estrenó en 2013 y de la que se han producido veinticinco episodios). Un poderoso despliegue visual que nos permitirá medirnos contra los titanes o sobrevolar la ciudad fortificada, gracias al equipo de maniobras tridimensionales, un artefacto que nos permitirá, cual "Spider-man", lanzar garfios contra las paredes o los propios gigantes, lo que nos servirá para girar en torno a ellos y atacar sus puntos débiles a gran velocidad. En este sentido, como en la serie, podremos usar sendas espadas que se irán desgastando con los tajos, aunque en su punto óptimo nos permitirán incluso amputar extremidades de los titanes (o incluso sus dedos, si nos agarran).

Por lo poco que se ha visto, el juego adoptará las mecánicas de un mundo abierto, en el que tendremos que acudir a puntos del mapa para activar unas misiones que, por lo mostrado, seguirán la trama de la serie, con escenas de vídeo -con el motor del juego- incluidas. Koei Tecmo aún guarda muchos secretos sobre el juego, pero parece más que probable que podremos manejar a varios personajes de la serie y que tampoco faltarán la banda sonora ni un gran despliegue gráfico que recrearán fielmente el anime.

EL EQUIPO DE MANIOBRAS tridimensional nos permitirá lanzar cabos y movernos por la ciudad cual Spider-man. Y no solo eso, nos permitirá girar en torno a los titanes para cortar sus extremidades y, así, inmovilizarlos.

EL PUNTO DÉBIL de los titanes, como en el manga, está en la parte posterior del cuello...

EL JUEGO DE PS4 recreará la serie en todos sus aspectos: estética, banda sonora, secuencias de vídeo... Será un festín que saborearán, sobre todo, los fans.

UNA HISTORIA CON MUCHAS CARAS

Ataque a los titanes es, como otras series, una obra coral, que presenta un elenco de personajes principales muy amplio. Aparte de Eren, Mikasa y Armin, hay un montón de personajes más con diversas habilidades. Muchos serán manejables en la aventura, aunque está por ver cómo se adaptarán sus habilidades. Por ejemplo, Armin es un "estratega", pero, ¿lo veremos así en el juego?

aquí Tokio

→¡"Bue*Nioh*s" días desde Japón! Perdón por el chiste malo, pero es la alegría de que se haya confirmado el lanzamiento de *Nioh* para 2016. Llevaba en desarrollo desde el anuncio de PS3 y, finalmente, apostará por un estilo *Dark Souls*, dando importancia a las armas, la pose de combate o incluso el online (podremos luchar contra jugadores caídos).

→Un anticipo de *Kingdom Hearts III* o, al menos, de lo que podemos esperar en lo técnico. Eso es lo que veremos en *Kingdom Hearts 2.8 HD Remix*, ya que uno de sus contenidos (*KH 02*, un epílogo para *Birth By Sleep* que nos llevará con Aqua al mundo oscuro) está siendo realizado con el motor del nuevo juego.

→Nuevos datos de *Gravity Daze 2*. *Gravity Rush 2*, como se le conoce en Occidente, llegará en 2016 y rescatará a su protagonista Kat y a su antigua enemiga Raven, junto al policía Syd. Los tres se verán arrastrados a una dimensión paralela, aterrizando en una colorida ciudad en la que Kat, misteriosamente, perderá su poder de control gravitacional... aunque adquirirá otro, aún por desvelar.

aquíTokio

→Llega la caja definitiva de *Star Ocean 5*. La tienda online de Square Enix ya tiene para reservar una edición ultra-especial de *Star Ocean 5*. Se trata de la "Ultimate Box", que incluye una figura de Miki (la protagonista femenina) de 21 cm, la BSO compuesta por cinco discos, un libro de arte de 80 páginas, postales, un DLC, un carné de la federación Pangaláctica... Todo, por 185€ de "ná".

→*Phantasy Star Online 2* llegará a PS4 en 2016. Tras lanzarse en PC en 2012 y en PS Vita en 2013, SEGA ha confirmado que su último juego de rol de acción orientado al juego online comenzará a funcionar en PS4 en 2016. Seguirá manteniendo su fórmula "free to play", aunque ofrecerá gráficos mejorados, usos para el panel táctil del Dual Shock 4 y otras novedades.

→*Final Fantasy Agito+*, cancelado. Anunciado en 2014, la versión para Vita del juego F2P para móviles finalmente no verá la luz por problemas en el desarrollo. Del mismo modo, el juego de smartphone cerrará sus servidores en noviembre, aunque se prepara algo nuevo con él. ¿Llegará esta nueva versión a Vita? Veremos.

de Kagotani

Los videojuegos ya no son lo que eran

Ya no disfrutamos de los videojuegos como hace treinta, veinte o diez años. Nos gustaría creer que jugamos a juegos mejores y que la industria progresa según sus logros en la generación anterior, pero no es así. Como jugadores, estamos definidos por los títulos a los que jugamos, que elegimos entre un catálogo que ha sido desarrollado por empresas. Siendo cínico, podría pensarse que la industria moldea a los consumidores según su conveniencia, para encajar su modelo de negocio, ejerciendo una fuerza erosiva para hacernos olvidar el pasado y que adoptemos nuevas conductas. Las nuevas generaciones ven genial lo que se les ofrece, y es normal, porque es lo único que han conocido. Han perdido las referencias del pasado...

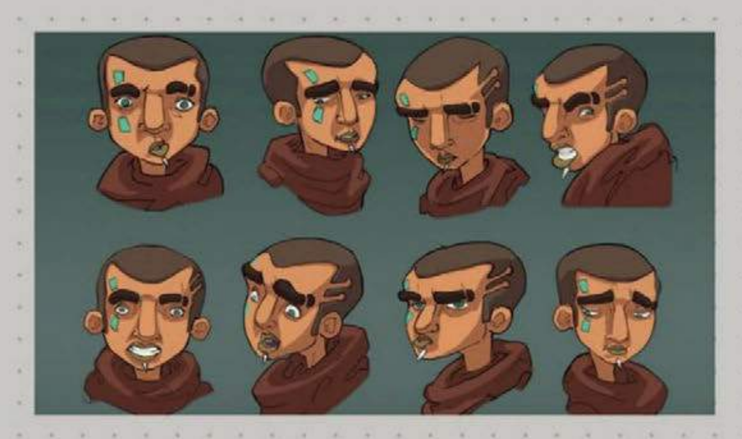
Me choca mucho oír a usuarios argumentar que pagar 20 euros por un DLC está bien porque ofrece más contenido que un pack de cuatro mapas (reciclados) por 15.

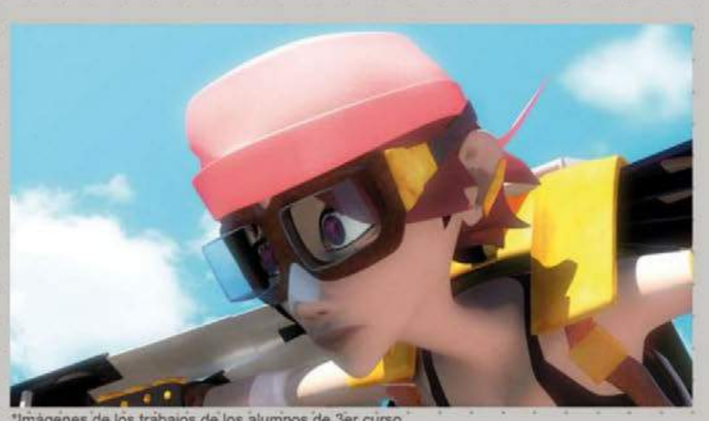
> « ECHO DE MENOS LA ÉPOCA EN QUE LOS JUEGOS VENÍAN EN CARTUCHOS, PORQUE NO SE PODÍAN PARCHEAR O EQUILIBRAR »

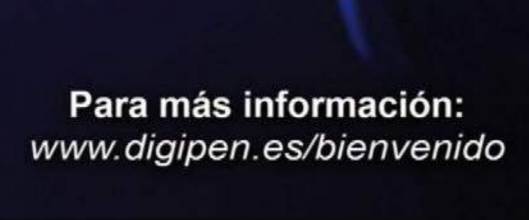
Lo que era inaceptable en el pasado con esos mapas se ha convertido en la base para ir un paso más allá, con DLC aún más insultantes e inflados de precio. Pre-reservas, pases de temporada y versiones deluxe se han convertido en regla habitual. A la vez, los juegos se venden sin terminar, rotos...

Luego, nos dicen que los jugadores quieren escribir su propia historia y crear sus propios juegos. Entiendo que crear una campaña para un jugador es muy difícil y que los jugadores se la acabarán en seguida (especialmente en los shooters) y se quejarán de que era corta. Desde el punto de vista del desarrollador, no hay mucha motivación de gastar tanto tiempo y esfuerzo para crear tal modo. Sin embargo, cuando ves que la campaña de *Black Ops III* permite jugar todas las misiones en el orden que quieras, lo que se aprecia es que la sensación de progresión y el guión tienen cada vez menos sentido. Los videojuegos se están reduciendo a simples mecánicas y mapas. Es una forma de dar a la gente la posibilidad de disfrutar de su hobby como, donde y cuando desee, al estilo Netflix, pero que no tiene mucho sentido.

Echo de menos la época en que los juegos venían en cartuchos, porque no se podían parchear o equilibrar. Eran productos acabados. Fallar podía significar un costoso, o incluso fatal, toque de atención. Los juegos estaban también completos en forma de elementos escondidos. No entiendo por qué los usuarios japoneses han abandonado los juegos AAA para pasarse a los móviles, algo que Nintendo también va a tantear, cuando, mirando las listas de ventas, sólo ella parece alcanzar niveles capaces de mantener a los videojuegos como algo popular... No quiero que los videojuegos se reduzcan a experiencias "freemium" con las que matar el tiempo en cortas sesiones.







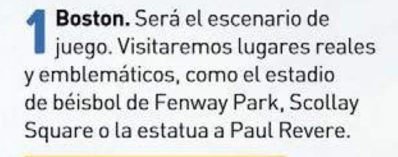
DigiPen Europe Bilbao
Virgen del Puerto 34, Edificio A
48508 Zierbena, Bizkaia
Phone: 946 365 163
Email: *info.es@digipen.es*

PS4 - Xbox One - PC · Bethesda · 10 de noviembre

Fallout 4

111 CLAVES QUE LO HACEN UN JUEGO S.P.E.C.I.A.L.

Enfrentarse, 200 años después de un holocausto nuclear, a los peligros de un mundo radioactivo no parece muy apetecible. Pero os vamos a dar 111 razones por las que salir del refugio 111 será la mejor idea posible en *Fallout 4*.



1 Boston. Será el escenario de juego. Visitaremos lugares reales y emblemáticos, como el estadio de béisbol de Fenway Park, Scollay Square o la estatua a Paul Revere.

2 También exploraremos los alrededores de la ciudad, Nueva Inglaterra, en la denominada Mancomunidad de Boston.

3 Será muy parecido al Boston real, aunque con el lógico paso del tiempo y de los acontecimientos. Por ejemplo, el barco USS Constitution tendrá unas turbinas de propulsión equipadas en su parte posterior, que debió usar durante la Gran Guerra.

4 La Gran Guerra entre EE.UU. y China fue la que ocasionó el holocausto nuclear en el año 2077. El juego estará ambientado, como *Fallout 3*, en el año 2277, 200 años después.

5 Un 2277 algo distinto. Esta zona de los EE.UU. no tendrá recursos tan escasos como en pasadas entregas. Veremos agua, los árboles y la vegetación están empezando a resurgir e incluso habrá agricultura.

6 Sintéticos. Esa especie de robots de aspecto humano que pudimos ver de pasada en *Fallout 3* jugarán un papel fundamental en la historia de este cuarta entrega.

7 Guionista. Es Emil Pagliarulo, escritor de sagas como *Thief, System Shock, Elder Scrolls* y anteriores *Fallout* y reconocido con varios galardones por sus trabajos.

8 Con tiempo. El desarrollo del juego ha llevado más de 4 años de dedicación absoluta por parte de Bethesda, una garantía de que veremos un juego cuidado al máximo.

9 Para fans. Habrá muchos guiños a otras entregas de la saga para que los más veteranos se vean recompensados pero, tranquilos, porque no hará ninguna falta haber jugado a las anteriores entregas para enterarnos perfectamente, y con todo lujo de detalles, de la trama de esta nueva entrega.

10 Con mucho arte. Istvan Pely es el director artístico del juego. Ya participó en *Fallout 3* y muchos otros *Elder Scrolls*.

11 Un mundo más colorido. Aunque el Yermo seguirá siendo un lugar devastado y peligroso, su aspecto no será tan monocromático como en pasadas entregas. Veremos el cielo azul, muchos objetos rojos, etc....

12 Prólogo. Podremos jugar por primera vez los acontecimientos inmediatamente anteriores a la caída de las bombas, cuando la vida era tan placentera como segura.

13 Refugio 111. Nuestro protagonista será el único superviviente del refugio 111. En el Yermo le aguardarán peligros pero también respuestas a cómo ha sobrevivido o porqué no ha envejecido en 200 años.

14 Editor de personaje. Será mucho más completo e intuitivo, moldeando a nuestro héore como si fuera una figura de barro, y no con barras deslizantes. Tal y como lo hace Bethesda con el resto de personajes que aparecen en el juego.

15 A viva voz. El héroe tendrá voz por primera vez. Se han grabado ni más ni menos que 13.000 líneas de diálogo.

16 Mujeres al poder. También podremos jugar con una mujer, con la voz de Courtenay Taylor, (*RE 6*, *Mass Effect*, etc.). El hombre estará doblado por Brian T. Delaney.

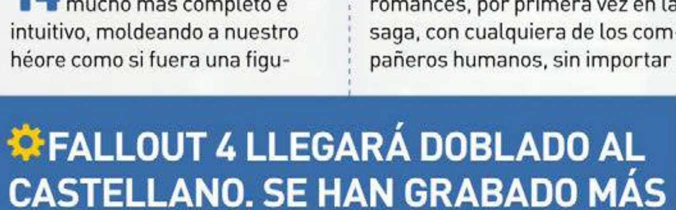
17 Doblado al castellano. En honor a los moradores del Yermo que hablamos la lengua de Cervantes llegará con voces y textos en castellano.

18 El mejor amigo del hombre. Nuestro perro Albóndiga nos acompañará en la aventura. Será inmortal, gruñirá cuando sienta algún peligro y se lanzará al cuello de nuestros enemigos. Las animaciones están capturadas usando el perro real de uno de los desarrolladores.

19 Can multiusos. Podremos dar órdenes a Albóndiga con un sistema contextual, en el que bastará con pasar nuestra mirilla por encima de un lugar para resaltar lo que Albóndiga puede hacer (husmear, coger...).

20 Un millón de amigos. En realidad son solo otros 11 compañeros. Solo podrá acompañarnos uno a la vez, por lo que habrá que pensar muy bien qué habilidades de nuestros compañeros nos convienen más según la situación para escogerlos.

21 Love is in the air. Sí, porque además podremos iniciar romances, por primera vez en la saga, con cualquiera de los compañeros humanos, sin importar el género que hayamos escogido.



FALLOUT 4 LLEGARÁ DOBLADO AL CASTELLANO. SE HAN GRABADO MÁS DE 100.000 LÍNEAS DE DIÁLOGO

22 Colegas del alma. Bethesda ya nos desveló que Piper, una sigilosa humana que dirige el periódico local "Ocurrencias Locales" será otra de las compañeras disponibles.

23 Preston Garvey. El líder de la facción "Commonwealth Minutemen", será otro de los aliados. Lo conoceremos al ayudarle a salvar a los suyos frente al ataque de unos saqueadores en el Museo de la Libertad.

24 Más vale maña. Nuestro querido y humorístico robot, el Señor Mañoso, seguirá deambulando frente a nuestra casa para acompañarnos 200 años después del holocausto. Si esto no es amor, ya no sabemos qué lo puede ser....

25 Sin colegas a la fuerza. Eso sí, estos compañeros serán opcionales. Si eres un lobo solitario no estarás obligado a llevar compañía por el Yermo.

26 Holocausto, pero caníbal. El gore volverá a ser protagonista y el juego derrochará litros y litros de sangre y todo tipo de desmembramientos. Casquería a tope solo para PEGI +18.

27 Habladurías. Durante los diálogos nuestros interlocutores ya no estarán rígidos cual maniquí sino que habrá decenas de animaciones para hacerlo mucho más peliculero.

28 Diálogos dinámicos. Ya no estaremos obligados a permanecer quietos durante las conversaciones sino que podremos irnos de la conversación o incluso disparar a nuestro contertulio en la cara al más puro estilo *Half-Life*.

29 Más pulido. Bethesda ha prometido que el juego saldrá con mucho menos errores, y sobre todo menos graves, de lo que lo hizo *Skyrim*.

30 Sin multijugador. Tras probar a crear un modo multijugador en *Fallout 4* Bethesda decidió no incluir ninguna función multijugador y centrarse en la aventura para un jugador.

31 Instalación. El tamaño de la instalación será de 28 GB, 5 veces más de lo que ocupaba *Fallout 3*, por "culpa" del salto gráfico generacional.

32 Otros refugios. Aún no sabemos nada pero tened claro que encontraremos unos cuantos refugios desperdigados que esconderán secretos.

33 Pase de temporada. Costará 29,99 € y aunque aún no sabemos qué contenidos ofrecerá, saldrán al mismo tiempo en todas las plataformas.

10

11

12

13

14

18

22

23

24

26

PODREMOS CONOCER A 12 PERSONAJES DISTINTOS QUE PODRÁN ACOMPAÑARNOS EN LA AVENTURA.

34 **Un tipo S.P.E.C.I.A.L.** Los 7 atributos clásicos de la saga jugarán un papel clave para mejorar nuestras habilidades, a las que irán ligadas de un modo más estrecho que nunca.

35 **Strength-Fuerza.** Determinará la cantidad de objetos que podemos llevar y el daño de nuestros ataques cuerpo a cuerpo. Además, nos permitirá crear armaduras, armas, llevar armas pesadas, etc...

36 **Percepción.** Influirá en la precisión del sistema VATS (Sistema de Tiro Asistido de Vault-Tec), en nuestra capacidad para ser sigilosos, para abrir cerraduras, robar objetos o detectar amenazas, por ejemplo.

37 **Endurance-Resistencia.** Mejorará nuestra salud y resistencia a la radiación, al daño, nos permitirá comer carne de animales radioactivos, aumentará el tiempo que pasamos esprintando o buceando, etc....

38 **Carisma.** Nos permitirá hacer mejores tratos en las transacciones, convencer a otros personajes de que hagan lo que queremos, domesticar mejor a nuestro perro, etc....

39 **Inteligencia.** Influirá en la cantidad de puntos de experiencia que recibimos, la capacidad de controlar las tecnologías, abrir puertas "hackeando" ordenadores, controlar robots, fabricar mejores armas, curarnos más rápido, etc...

40 **Agilidad.** Nos permitirá ser más eficaces usando VATS (aumentando el número de puntos de acción), esquivar los ataques enemigos, realizar ataques sigilosos, ser y recargar más rápido, atacar por sorpresa a gente dormida, etc....

41 **Luck-Suerte.** Afectará a la buena fortuna en general, lo que se traducirá en más probabilidad de hacer daños críticos o en las posibilidades de encontrar mejores ítems, por ejemplo.

42 **Habilidades.** Al subir de nivel ganaremos un punto de habilidad, que gastaremos para mejorar al héroe, con 275 posibilidades distintas.

43 **El motor de juego.** Es el Creation Engine, una versión muy modificada del motor que Bethesda utilizó en *Skyrim*, y heredero del Gamebryo que usaron en *Fallout 3*.

44 **Materiales de primera.** Este nuevo motor permitirá hacer un renderizado físico de los materiales, es decir, que cada objeto tendrá un renderizado distinto según el material: metal, madera, tierra,...

45 **Ilumíname.** También hará gala de iluminación volumétrica dinámica. La neblina o los haces de luz que produce el sol al pasar por un agujero, por ejemplo, serán polígonos reales, generados en tiempos real, lo que hará que toda la ambientación sea más realista.

VAULT
STRENGTH PERCEPTION ENDURANCE
Vault Life H

T-TEC

CHARISMA INTELLIGENCE AGILITY LUCK

34

as Its Perks!

EL ESCENARIO DE JUEGO SERÁ MUCHO MÁS VARIADO QUE EL GRAN DESIERTO QUE VIMOS EN *FALLOUT 3*

HUBRIS COMICS

48

GROGNAK

THE BARBARIAN

WHAT SORCERY THIS?

46 Vehículos. Algunos, como el Vertibird (un helicóptero de despegue vertical) ya están confirmados. ¿Los utilizará el Enclave, el ejército o nosotros?

47 El hombre del tiempo. El sistema de clima dinámico ofrecerá días soleados, lluvia,... En el Mar Resplandeciente, donde cayó la bomba, se producirán tormentas radioactivas, que podrán desplazarse a cualquier otro punto del mapa.

48 Objetos de mejora. Revistas como armas y balas o los cómics de Grognak el Bárbaro mejorarán nuestras habilidades.

49 La chispa de la vida. También encontraremos refrigerios, como la refrescante Nuka-Cola, vino, leche,...

50 Chatarreo. Todos y cada uno de los cientos de objetos que podremos recoger servirán para crear y mejorar nuestro equipo. Nada de basura.

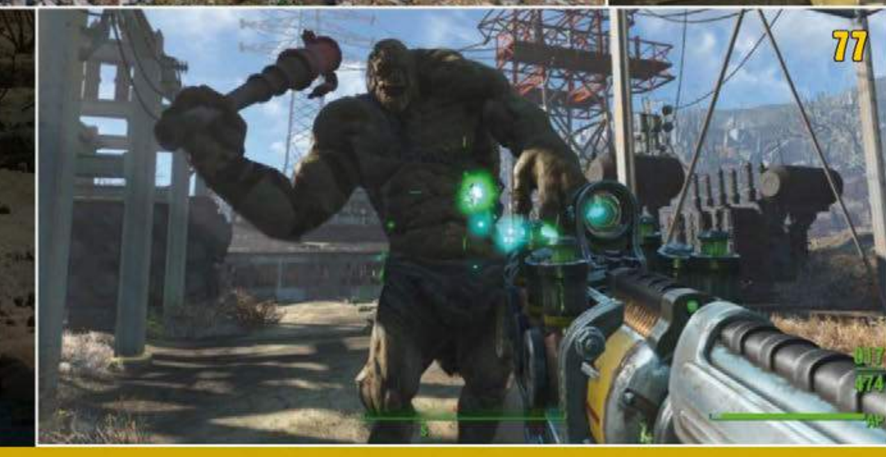
51 De categoría. Los objetos se dividirán en categorías: adhesivos, cristales, basura, acero, etc.. para facilitarnos su visualización y almacenaje.

52 Escenarios. No veremos solo un gran desierto como en *Fallout 3* ya que habrá de todo: un faro abandonado, autopistas, ciudades enormes,....

53 Mirando al cielo. Además, la exploración será mucho más vertical, con montones de lugares para descubrir en las alturas, azoteas, etc...

AUNQUE SEGUIRÁ SIENDO ROL EN ESTADO PURO EL SISTEMA DE COMBATES SE MEJORARÁ MUCHO

NUESTRAS OPCIONES PARA PERSONALIZAR EL EQUIPO Y EL ARMAMENTO SERÁN MÁS NUMEROSAS QUE NUNCA



61

66

74

81

54 Elecciones. Nuestras decisiones jugarán un papel fundamental a la hora de moldear la trama del juego.

55 Sin guerra de sexos. Habrá ligeras diferencias entre jugar con un hombre o una mujer, pero será el jugador el que tome las decisiones que determinarán en qué se convierte.

56 Combates renovados. Seguirá siendo un RPG, con estadísticas que determinarán en buena medida el resultado de los combates. Eso sí, serán más parecidos a los de un shooter moderno que a lo errático que vimos en *Fallout 3* y *New Vegas*.

57 id Software. Los creadores de *Doom* han pasado a formar parte de Bethesda así que han colaborado para hacer que sea un shooter atractivo.

58 Y más ayuda. También han ayudado desde MachineGames, creadores de las dos últimas entregas de *Wolfenstein*.

59 Sin perder la esencia. Tranquilos, que esto es *Fallout* y también podremos resolver las cosas de una forma no violenta o con sigilo, por ejemplo.

60 Tiroteos urbanos. En lugar de luchar en zonas abiertas y desérticas como en pasadas entregas, aquí lo haremos mucho en ciudades.

61 Mesas de trabajo. En ellas podremos modificar el equipo para crear el que más se ajuste a nuestro estilo.

62 Armas roleras. Tendrán 6 estadísticas principales: cadencia de fuego, alcance, precisión, peso, valor y daño.

63 Modificar armas. Podremos cambiar la culata, la mirilla, el cañón,.... y hasta el aspecto, color, etc... que tendrá.

64 Arsenal interminable. Modificando las 50 armas base del juego daremos lugar a más de 700 variaciones distintas.

65 Tiroteo variado. Encontraremos de todo: pistolas, escopetas, rifles, fusiles, de precisión, bates de béisbol, etc...

66 Tipos de munición. Cambiarán el comportamiento del arma. Habrá normales, láser, plasma y hasta munición nuclear.

67 Los clásicos. Sí, no faltará el lanzarrocas, con el que podremos utilizar cualquier objeto del juego como munición, ¡hasta ositos de peluche!

68 Apoyo aéreo. Si lanzamos una bengala vendrá un Vertibird a buscarnos y nos pondremos a los mandos de una ametralladora gatling.

69 Protección. Habrá decenas y decenas de piezas de equipo con las que equiparnos más allá del mono del refugio.

70 Equipo rolero. Por primera vez nuestra vestimenta estará dividida en pecho, brazos, piernas y casco, por lo que habrá más opciones de personalización.

LAS SERVOARMADURAS TENDRÁN UN CONTROL PROPIO Y SERÁN MODIFICABLES, A LO IRON MAN

71 Fondo de armario. Entre las vestimentas destacan locuras como un traje de noche femenino, una careta de oso o un traje de astronauta.

72 Servoarmaduras. Serán verdaderas armaduras con cambios jugables, no simple apariencia. Estarán divididas en 6 partes modificables.

73 Servoprotegido. Tendrán sus propias estadísticas de resistencia al daño, a la electricidad y a la radiación. Además nos otorgarán más salud.

74 Volando voy. Las servoarmaduras irán equipadas con propulsores que nos permitirán volar por los escenarios.

75 Supervivientes. Además de mutantes encontraremos otros humanos que luchan por sobrevivir en el Yermo. Unos serán nuestros rivales y a otros podremos ayudarles.

76 Enemigos más listos. Ya no se enfrentarán a nosotros siguiendo una línea recta suicida y se retirarán a lugar seguro si se ven sobrepasados o colaborarán entre ellos para darnos matarile.

77 Todos contra el héroe. La lista de enemigos confirmados incluye: sanguinarios, saqueadores, yao guai, robots centinela, supermutantes, behemots, mutascorpios,...

78 Trampas. Será clave evitarlas pero nosotros también las pondremos, como minas o granadas en el bolsillo ajeno, por poner dos ejemplos.

79 Destrucción. Los escenarios serán más destructibles que nunca. Nuestra munición atravesará determinados materiales e incluso podremos destruir partes de edificios.

80 Sin límite de nivel. Sí, amigos, no habrá nivel máximo. Ni 30, ni 50 ni 100, ¡a lo loco!

81 En primera o en tercera. Que son las dos perspectivas desde las que podremos seguir nuestra aventura, como es es habitual en la saga.

82 Historia sin trabas. Al terminar la historia podremos seguir jugando para completar lo que hayamos dejado sin hacer.

83 De risas. La locura y el desmadre no faltarán a la cita, por muy serio que sea el asunto del post-apocalipsis.

84 **La familia.** No está confirmado pero parece posible que alguna misión incluya buscar pistas sobre que les pasó.

85 **El vástago.** Crearemos a nuestro héroe y su pareja y de la mezcla de los dos se creará nuestro hijo Shaun. ¿Tendrá su momento jugable cual Marston Junior en *Red Dead Redemption*?

86 **Ataques cuerpo a cuerpo.** Tendrán más importancia que en anteriores entregas, en las que el VATS y los disparos lejanos eran siemple la mejor (y a veces la única) opción.

87 **VATS.** El tiempo no se parará como en *Fallout 3* y la acción seguirá su curso ralentizada, lo que supondrá una amenaza constante.

88 **Obrero nuclear.** Toda la chatarra que vayamos encontrando nos servirá para crear una fortaleza en la que asentarnos. Será en zonas determinadas, no en cualquier parte.

89 **Y arquitecto.** Diseñaremos cada rincón del asentamiento, desde la forma (laberinto, abierto, etc...) hasta la decoración de los interiores. Una versión hipervitaminada del DLC *Hearthfire* de *Skyrim.*

90 **Y electricista.** Incluso podremos crear cachivaches eléctricos conectando distintos interruptores, fuentes de energía, etc... para crear luces, torretas defensivas, etc...

91 **Refugio detallado.** Hasta podremos hacer que una música suene cuando activemos un interruptor del asentamiento, por poner un ejemplo.

92 **Alcalde.** Si lo hacemos bien y creamos un lugar seguro vendrá gente a vivir a nuestro asentamiento e incluso pondrán tiendas con objetos raros a nuestra disposición.

93 **Habitantes.** Cada asentamiento dará refugio a un número de supervivientes, según su tamaño y las camas que hayamos construido.

94 **Refugio sostenible.** Habrá que crear los elementos necesarios para proporcionarles agua, comida, energía y seguridad, como en *Fallout Shelter.*

95 **Con lógica.** Si creamos una torre de guardia, por ejemplo, tendremos que asignar a uno de los refugiados para que haga las veces de vigilante. Si no, será un elemento decorativo.

96 **Programador.** Bethesda define el sistema como una especie de programación visual. Será como hacer tu propio mod pero sin programar.

97 **Un refugio muy molón.** Tanto que los saqueadores vendrán, así que tendremos que crear sistemas defensivos, al más puro estilo de los juegos Tower Defense para protegerlo.

98 **Trampero.** Pondremos torretas, trampas láser que

se activan cuando un enemigo pasa por su haz, o hasta un poderoso mortero, por ejemplo.

99 Sistema completo. Será tan bestial que hasta podremos organizar caravanas de comercio entre nuestros refugios, lo que mejorará los ítems disponibles en cada uno de ellos.

100 Nuevo Pip-Boy. El 3000 Mark IV llegará, además de con cambios visuales y de diseño, con la posibilidad de cambiar de emisora de radio.

101 Curiosidad. Esta versión fue fabricada en 2075, solo dos años antes de que estallara la guerra nuclear. Es uno de los últimos modelos creados por Vault-Tec.

102 Metajuego. Podremos jugar a otros videojuegos dentro del Pip-Boy, como Red Menace, una copia de *Donkey Kong* o Atomic Command, copia de *Missile Command*. Bethesda ha confirmado que habrá más.

103 Banda sonora. A cargo de Inon Zur, compositor de la música de juegos como *Crysis*, *Dragon Age: Origins*, *Lineage II* o el propio *Fallout 3*.

104 Mods. Por primera vez en consola un sinfín de posibilidades se abren en el horizonte. El kit de creación llegará a principios de 2016 a PC y luego a consolas aunque lo creado en el ordenador se podrá jugar también en consolas.

105 Duración. Superará las 400 horas según sus propios creadores, y aún no se lo han pasado al 100%.

106 Potencia. Correrá a 1080p y 30fps en Xbox One y PS4, mientras que la versión de PC dependerá del equipo con el que juguemos, pudiendo superarlo con creces.

107 Gráficos. La tecnología de las nuevas consolas y los PC's hará posible crear un mundo más detallado que nunca.

108 Nivel de detalle. Que llegará a cosas tan pequeñas como el nombre que usará nuestro robot para referirse a nosotros. Han grabado más de 1000 nombres reales.

109 Edición Pip-Boy. La edición coleccionista incluirá una réplica del Pip-Boy del juego. Podremos insertar nuestro teléfono en el artilugio y usar la aplicación que lanzará Bethesda para que nuestro móvil sea como el Pip-Boy..

110 Guía de supervivencia del habitante del refugio. La guía oficial saldrá el mismo 10 de noviembre en dos ediciones, la normal, de 33,99 € y la edición limitada de tapa dura, de 45,99 €. Ambas traerán mapas, estrategias, objetos, tesoros, equipo, construcción de asentamientos, etc...

111 Fecha de salida. Saldrá en Xbox One, PS4 y PC el próximo 10 de noviembre.

PlayStation

¿La evolución del videojuego en consola?

La Realidad Virtual llegará al mundo de los videojuegos en 2016, dando el pistoletazo de salida a una nueva época en la que las sensaciones irán más lejos. ¿Pero es la evolución esperada?.

Solo unos pocos "elegidos" están designados para marcar un antes y un después en sus respectivos campos. Para liderar un cambio del que ya no hay vuelta atrás y que suponen el comienzo de algo nuevo, el "the next big thing" que dicen los americanos. En los videojuegos hemos vivido varios de estos momentos, pero pocos tan intensos, tan vivos y rupturistas como el paso de los juegos 2D a las 3D. La generación de PlayStation, Saturn y Nintendo 64 fueron ese salto que rompió con todo lo anterior y abrieron un nuevo mundo de posibilidades 3D, inexistentes hasta entonces. Porque ¿quién no recuerda la primera vez que vio *Virtua Fighter* en los salones creativos? ¿O la casi perfecta conversión de *Ridge Racer* en PlayStation? ¿O *Super Mario 64* y sus mundos 3D únicos? Han pasado cerca de 20 años desde aquella época y el videojuego ha crecido ampliando y fusionando géneros, incorporando nuevas generaciones de jugadores hasta convertirse en una industria multimillonaria y un fenómeno global. Pero no es menos cierto que las posteriores generaciones de hardware han apostado por ofrecer derivaciones de lo mismo, por girar en torno a los mismos conceptos e ideas, aunque se introdujeran novedades como pantallas táctiles, controles por movimiento, cámaras... Las experiencias y sensaciones que ofrece el hecho de jugar, salvo por honrosas excepciones, no han cambiado.

→ **PERO ESTE "INMOVILISMO" VA A QUEDAR** atrás muy pronto con la llegada de la Realidad Virtual y las enormes posibilidades que con ella se abren. Cualquiera que haya probado ya un visor, ya sea PlayStation VR, Oculus o HTC sabe de un modo u otro que estamos ante "lo siguiente". En el siguiente paso a la hora de experimentar un juego, y es "desde dentro". Un mundo completo generado a nuestro alrededor, en el que ▶▶

PLAYSTATION VR es aún un prototipo, pero cada nueva versión ha ido mejorando aspectos como la ergonomía.

DEMOS

PlayStation VR ya ha pasado por numerosas ferias, como el E3, Gamescom, Tokyo Game Show o Madrid Games Week. En todos estos eventos ha estado arropada por demos confeccionadas por los estudios que ya están explorando sus posibilidades. Capcom, Bandai Namco, Square Enix, Koei Tecmo y otras compañías han preparado pequeños bocados de juegos y experimentos con los que llevarse una impresión bastante aproximada de la posibilidades de la RV. Estos son algunos de los ejemplos mostrados...

KITCHEN
4 desquiciantes minutos en los que estamos maniatados y encerrados con una pirada. Ver por dónde vendrá es parte del terror...

THE DEEP
Esta veterana demo nos invita a bajar a las profundidades marinas para sentir, en una jaula, el agobio de las embestidas de un tiburón.

VR®

◆PS VR AÚN NO TIENE NI PRECIO NI FECHA, PERO LLEGARÁ EN LA PRIMERA MITAD DE 2016◆

SUMMER LESSON
Estar a solas e interactuar con una estudiante es el objeto de esta demo, que cambió de aspecto tras la polémica con la demo original.

DINASTY WARRIORS 8 VR
Koei Tecmo también ha trasladado sus multitudinarias batallas a una pequeña demo en vista subjetiva, bastante inmersiva.

DANGANRONPA VR
Spike Chunsoft ha cogido algunos fragmentos de los dos primeros juegos de la serie para recrear en RV las escenas de "juicio".

FINAL FANTASY XIV Online
Square Enix ha hecho lo propio con su MMORPG, para el que ha recreado en realidad virtual un combate contra un enorme jefe.

tenemos un campo de visión total, de 360º, que nos permitirá explorar como nunca antes mundos inexistentes y sentirnos parte de ellos. Una tecnología que, aún estando en fase "larvaria" y primigenia, ya apunta a tener usos en múltiples facetas de la vida y que, progresivamente, se van a ir incorporando a nuestra vida cotidiana, como acudir a un cine virtual, contratar un viaje "viendo" antes el hotel o los lugares a visitar. O hasta entrenar una disciplina deportiva en el calor del hogar. Aunque suena a futurista y lejano en el tiempo, lo cierto es que ya lo tenemos encima. Y para los lectores más veteranos, que seguro estarán pensando "sí, esto ya lo vivimos en los 90 y fue un fracaso", muchas cosas han cambiado, sobre todo la tecnología, la investigación en este campo y los medios que se están invirtiendo para asegurar que estos nuevos dispositivos ofrezcan lo que prometen: una inmersión como no hemos visto antes, y sin provocar reacciones como mareos o mal cuerpo...

DURANTE LA PASADA MADRID GAMES WEEK pudimos probar varios de estos visores, pero con el que más tiempo pasamos fue con PlayStation VR, el que hasta hace un par de meses conocíamos como Project Morpheus. En anteriores números de Hobby Consolas hemos detallado sus principales características (pantalla OLED de 5,7 pulgadas con resolución 1080p y refresco de 120 de frames por segundo, campo de visión de 100º, diseño ligero y bien pensado para acoplarse bien a la cabeza...) por lo que tampoco vamos a perder mucho tiempo en detallar cómo es para centrarnos en nuestra experiencia con el visor, qué es lo que ofrece, lo que nos ha gustado y los retos a los que se van a enfrentar este tipo de visores de cara al futuro.

◆SONY YA HA DEJADO CAER QUE PS VR PODRÍA COSTAR LO QUE UN HARDWARE NUEVO... ¿400 €? ◆

OTROS USOS PARA LA RV

La RV va a tener muchas aplicaciones, como por ejemplo clases de formación, salas de reunión virtual, venta de contenidos multimedia...

YA HAY AGENCIAS de viaje que enseñan en 3D los destinos.

¿UN PASE VIRTUAL solo para mi? Así dará gusto ir al cine.

◆TODAS LAS DEMOS CONSIGUEN SU PROPÓSITO, LLEVARNOS A MUNDOS ENVOLVENTES CON VISIÓN EN 360º ◆

En la feria hubo gran variedad de demos, todas con un factor común: eran inmersivas y lograban su propósito, que era hacernos sentir dentro del juego. Ya fuera a los mandos de una nave espacial, de un tanque, en el pellejo de un matón o inmovilizados en una silla, nada más comenzar las demos lo primero que experimentas es que realmente estás dentro de un mundo poligonal, con una sensación de profundidad y distancia respecto a los objetos idéntica a la que sientes en el mundo real. Y mires donde mires, ese mundo continúa. Da igual que sea el espacio infinito durante un reñido tiroteo a bordo de tu nave en *EVE Valkyrie* (la sensación de tener enfrente su cuadro de mandos es impagable) o

NO ESPERES AL FUTURO, PRUEBALO YA CON CARDBOARD

Google trabaja también en la Realidad Virtual aplicada a los smartphones. En Google Play Store se pueden encontrar ya aplicaciones para Cardboard, su visor "low cost", hecho de cartón y con lentes. Con él se pueden probar ya algunas demos interesantes, ver los vídeos en 360 grados disponibles en Youtube y otras experiencias que, sin ser tan inmersivas como PS VR u Oculus, apuntan maneras.

una sucia y destartalada cocina en la demo *Kitchen* de Capcom. Te sientes "dentro". Y no solo eso: cada una de estas demos permitía apreciar distintos aspectos de hacia donde va ir la realidad virtual. En los juegos en que pilotamos un vehículo, el simple hecho de mover la cabeza para localizar a los enemigos, aunque sea a nuestra espalda, logrará llevar la simulación (aunque sea en juegos de velocidad) a un nuevo nivel.

→OTRAS DEMOS EXPLORABAN LA SENSACIÓN de agobio, tensión y miedo en primera persona. La mencionada demo *Kitchen*, nos ponía inmovilizados en una silla, en una lúgubre y sucia cocina, en la que "interactuamos" con otros dos personajes: uno que nos intenta liberar y una especie de psicópata. Esta última ponía a prueba nuestros nervios con varias acciones, desde clavarnos un cuchillo en una pierna (imposible evitar levantar la pierna, aunque en la real no nos pasara nada) a abordarnos por la espalda, echarnos el aliento a dos dedos de nuestra cara... ▶▶

EL NUEVO PROTOTIPO cuenta con 9 puntos de luz para que la cámara PS posicione el visor en las tres dimensiones.

LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS PARA PS4

Sony confirmó en el pasado Tokyo Game Show que, para el lanzamiento de PlayStation VR habrá 10 títulos disponibles, aunque no ha confirmado ni los títulos ni las compañías implicadas. Está claro que algunos vendrán de la mano de London Studios, responsables de demos como The London Heist que casi seguro será uno de los juegos de lanzamiento, quizá bajo el viejo nombre conocido de *The Getaway*). Estos son otros candidatos...

EVE VALKYRIE

Este simulador de combate transmite buenísimas sensaciones. Se controla con el Dual Shock 4, es muy ágil y la vista en 360º nos permite seguir a los rivales

THE GETAWAY LONDON HEIST

Hemos visto 2 demos, pero bien podrían ser parte de un juego. Unos tiroteos con una inmersión es total. Y usando magistralmente dos Move.

ADRIFT

Se da por echo que esta epopeya espacial, denominada el "Gravity" de los videojuegos, se jugará con PS VR. ¿Sobrevivirás en gravedad cero?

BATTLEZONE - REBELLION

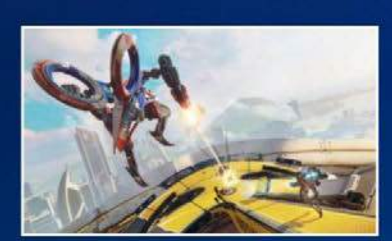
Ponte a los mandos de un futurista tanque para acabar con el ejército enemigo. Como EVE, controlamos el tanque con el pad y tenemos vista en 360º.

DREAMS

La nueva locura de Media Molecule, los padres de LittleBigPlanet, es un simulador de sueños. Y gracias al visor de realidad virtual, los podremos visitar.

THE PLAYROOM VR

La aplicación para probar la cámara PS de PS4 va a contar con una versión que explotará el visor con diversas funciones y minijuegos para todos los públicos.



IGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE

Aparte de los tanques, también habrá un juego de acción basado en una liga de combate con Mechas de diversa clase. Este se anunció en el pasado E3.

POLLEN

Otra aventura subjetiva y de ciencia ficción, que se ambientará en una estación espacial situada en Titan, la luna más grande de Marte.

PLAYSTATION VR AL DETALLE

PS VR aún es un prototipo y algunas de sus características pueden cambiar. Lo que será inamovible es que, el día que se ponga a la venta, el sistema de realidad virtual constará de dos piezas. Por un lado, la unidad de procesamiento que se conectará a PS4 y se encargará del trabajo gráfico, así como sacar una señal de vídeo 2D a la tele (para que otros jugadores vean lo que vemos o jueguen con nosotros). Y, por otro, el visor propiamente dicho, que en mayor medida se parecerá al que ya hemos probado y del que destacamos las siguientes áreas de interés...

LAS LENTES. Estarán a unos 4 cm. de la pantalla OLED para facilitar la inmersión. La almohadilla que cubre la zona hace que sea muy cómodo.

BOTÓN PARTE POSTERIOR. Sirve para liberarnos rápidamente del visor, mientras que la rueda que hay justo encima sirve para ceñirlo más o menos al perímetro de nuestro "melón".

Cuatro intensos minutos que nos permitieron vivir en primera persona cómo pueden ser los futuros juegos de miedo y, de nuevo, la promesa de llevar las sensaciones más allá de lo que conocemos. Por último, y como ejemplo de juego más acabado y pensado para el lanzamiento estaban las dos demos de *The London Heist*, que hacían un uso extensivo de dos mandos Move para trasladarnos a una persecución en carretera y un tiroteo en un interior. En ambos casos, y con sendos mandos Move en cada mano, podíamos toquetear y coger virtualmente gran cantidad de objetos, como cargadores o latas de refresco, e incluso emular el gesto de meter un cargador en nuestra Uzi con los dos mandos, abrir con una mano la puerta del coche para disparar con la otra a los vehículos que venían por detrás, trastear con la radio... Como decimos, una inmersión total que trae unas nuevas sensaciones a la hora de jugar. Sobra decir que tanto la inmediata respuesta de los mandos Move como del propio visor para reflejar nuestros giros de cabeza (el retraso ha disminuido hasta los 18 milisegundos) también ayudan a que la experiencia sea fluida, suave e inmersiva. Y la prueba es que cualquiera que lo prueba se queda con ganas de más, porque es "eso" que muchos estábamos esperamos y que, en gran medida, rompe con la monotonía actual.

◆LOS DESARROLLADORES TIENEN ANTE SÍ UN NUEVO MUNDO DE POSIBILIDADES A SU ALCANCE◆

PLAYSTATION VR. tiene en los mandos Move un gran aliado para transmitir de forma precisa nuestro movimiento a los juegos.

→PERO DEL MISMO MODO QUE LA RV abre nuevas puertas y un nuevo mundo de posibilidades para los desarrolladores, trae consigo nuevas dificultades. La primera, impuesta por el propio hardware, es el tipo

INFERIOR DEL VISOR Este botón (ahora tiene forma circular) sirve para acercar/alejar el frontal del visor para evitar que entre luz.

CIERRE POSTERIOR CORREAJE. El último prototipo prescinde de algunas tiras de sujeción y simplifica más el agarre. Y, aún con todo, es cómodo y liviano.

de juego y el espacio necesario. Por un lado, el visor tiene cable y se conecta a una unidad de proceso, por lo que el rango de movimiento está limitado a la longitud del cable. Y aunque no lo estuviera, ¿quién tiene una habitación de 4 o más metros cuadrados para jugar? Por eso, muchas de las demos nos ponen al frente de simuladores en los que vamos sentados en un vehículo

◆LA PRIMERA DIFICULTAD DE LA RV ES QUE HAY QUE PROBARLA PARA CREER EN SU GRAN POTENCIAL◆

o juegos tipo *Time Crisis*, en los que el movimiento no lo controla el jugador. Está aún por ver cómo nos afectará que nuestro cuerpo real no se mueva y el visor transmita la sensación de movimiento al cerebro, que es en muchos casos de donde vienen los mareos y el mal cuerpo. O incluso está por ver qué grado de inmersión tendrán los juegos en los que manejemos el movimiento con el Dual Shock 4. Como con todo lo nuevo, las dudas son muchas y abarcan otros aspectos, desde la cantidad de tiempo que aguantaremos jugando con el visor puesto, si tener una pantalla tan cerca de los ojos nos causará fatiga en menos tiempo... y eso sin entrar a valorar las dificultades para los programadores porque, por ejemplo, en un shooter subjetivo como *Call of Duty*... ¿cómo resolverán dilemas cómo donde poner el brazo con el arma o el punto de mira? ¿Se adaptarán bien los juegos en tercera persona o la RV está condenada a ofrecer solo experiencias subjetivas?

→PERO, AÚN ESTANDO EN FASE "PRIMITIVA", aún existiendo dudas, una cosa está clara: la RV ha llegado para quedarse y no para ser una moda pasajera. Incluso en su actual estado ya consigue lo que promete: sacarnos de nuestro mundo para transportarnos y experimentar otros que no existen. Unas sensaciones que prometen cambiar el juego para siempre, y que sin duda, deberían ser motivo de expectación. Solo hay un problema: para convencerse hay que probarlo. ■

http://coachity.com https://twitter.com/Diegobez

LA VISIÓN DE Diego BEZARES

Fundador y programador en Coachity

Ingeniero informático, he trabajado en la industria de los videojuegos durante más de 10 años en empresas como Zed, Zinkia, BKOOL y Mind the Pixel. Ahora desarrollo entrenadores personales en RV en coachity.com

La realidad virtual a primera vista puede parecer un periférico, pero en realidad es un nuevo medio. Un medio que usa nuestros sentidos y movimientos naturales para hacernos creer que estamos realmente en otro mundo. Ésta sensación de inmersión es tan sorprendente cuando ocurre que tiene un nombre : presencia.

Como desarrollador, para mí éste es un momento mágico, al tener ya en mis manos una tecnología nueva con tantas posibilidades. Desarrollar y experimentar en este nuevo medio del que apenas sabemos nada aún es divertidísimo. También es una situación extraña, porque estamos generando contenido para usuarios que a día de hoy ni siquiera han probado la realidad virtual.

Estamos deseando ponerla en manos de los jugadores, y ver si supera la prueba de fuego del mercado, la más importante. Esta validación de los usuarios también es clave para encontrar nuevos géneros y experiencias.

Nuestras ideas preconcebidas y mecánicas habituales no funcionan bien. Hace falta contenido original, específico.

Por ejemplo, el típico control de personaje con mando, en realidad virtual suele marear. Las aceleraciones

> ***"Desarrollar y experimentar en este nuevo medio del que apenas sabemos es divertidísimo"***

fuertes y giros de cámara despistan a nuestro cerebro de forma parecida a ir por una carretera con curvas, y tienen consecuencias similares.

Probablemente ciertos juegos siempre serán mejores en una pantalla 2D, mientras que hay verdaderas minas de oro en contenido inmersivo esperando ser descubiertas. Los desarrolladores estamos en plena fiebre del oro buscando esos ingredientes mágicos.

El mareo ante ciertas aceleraciones es un síntoma de la presencia: tu subsconciente realmente se cree que ese mundo digital es real, y reacciona haciéndote sentir vértigo, mareo, o miedo a las alturas, por hablar de algunos síntomas extremos.

Estamos tan acostumbrados a un cierto tipo de juegos que estos problemas a veces parecen insalvables.

> ***"Las posibilidades son infinitas y un juego bien diseñado no provoca mareo en absoluto"***

Sin embargo, las posibilidades son infinitas, y un juego bien diseñado no provoca mareo en absoluto, sino las reacciones que pretende transmitir.

Podemos, literalmente, generar un mundo digital convincente a tu alrededor. Es cierto que sólo puedes moverte unos pocos metros por culpa del cable, e interactuar con tus manos y cabeza... pero la sensación de inmersión y de "estar ahí" ya es fuerte.

Si la realidad virtual se extiende, probablemente surgirán discusiones sobre cuestiones educativas y éticas. Un gran poder conlleva una gran responsabilidad, y la realidad virtual puede convertirse en un gran poder a nuestro alcance.

Creo que es pronto aún, todavía no conocemos este nuevo medio. Ni siquiera sabemos si jugar con las gafas nos aislará, o si se convertirá en el medio social por excelencia, como parece ser la prioridad en muchas grandes plataformas.

2016 es el año 0 en realidad virtual, cuando jugadores y desarrolladores comenzamos juntos la aventura de descubrir esos juegazos que marquen una generación e impulsen definitivamente el medio. Al fin y al cabo, el contenido es el rey.

CENSURA

Los videojuegos, como otras manifestaciones artísticas, sufren a menudo la tijera de la censura, ya sea por razones de sexualidad, religión o violencia. Pero, ¿ha cambiado la censura a lo largo de la historia de los videojuegos?

¿Ha cambiado algo en más de 40 años de videojuegos?

La Real Academia de la Lengua Española define la censura como "la nota, corrección o reprobación de algo". Una modificación que, en el caso de los videojuegos, implica la alteración de la obra original, de la visión de sus creadores, por motivos de diversa índole. En ocasiones, esta práctica se debe a la adecuación del producto a la normativa de cada país, a alcanzar una corrección "política" que puede abarcar aspectos como las relaciones sexuales o hechos históricos reales (por ejemplo, la eliminación de las insignias nazis en los juegos bélicos lanzados en Alemania); otras veces, se revisa o rebaja el contenido en algunas áreas, como la violencia, para lograr una calificación por edades más baja y así poder llegar a un público más amplio. La tijera también alcanza a temas religiosos, de carácter cómico o satírico, la presencia del gore o incluso la

2015 UNTIL DAWN

La edición nipona realiza un fundido a negro para tapar las escenas más bestias y explícitas (aunque deja el sonido intacto). Un detalle criticado, por lo cutre del recurso para ocultar la violencia.

2015 THE ORDER 1886

Japón ha tapado pezones y un pene para que nadie se ¿escandalice? Y a nivel mundial, su modo Foto impide inmortalizar a los personajes desnudos... no sea que lo compartamos en redes sociales.

2015 DYING LIGHT

Japón de nuevo optó por cambiar el color de la sangre (a verde) y rebajar la violencia. Unos cambios que fueron criticados y que, curiosamente, luego se vendieron en PSN como DLC.

2014 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Si a principios de los 90 *Wolfenstein* fue censurado en según qué territorios por sus referencias gráficas al nazismo, os podéis imaginar que su última secuela tampoco iba a salir ilesa. De nuevo, en la versión alemana, la esvástica y otros símbolos como la Cruz de Hierro desaparecen por completo. Otras versiones también cercenan escenas violentas como cortes de garganta o acercan planos en las escenas de sexo. Aquí vimos la versión "integral".

2013 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

La Europa de las libertades metió la cabeza bajo tierra cual avestruz para soportar el bochorno de lanzar el RPG de South Park con algunas escenas polémicas (aliens practicando una sonda anal o un aborto masculino) amputadas. Al menos sus creadores se lo tomaron con humor y allí donde operó la tijera (Europa y Australia) pusieron unas ilustrativas imágenes estáticas explicando qué se había eliminado. El koala llorando no tiene precio...

2013 THE LAST OF US

El multijugador llegó a Europa censurado, no pudiendo realizar amputaciones de extremidades con explosivos u escopetas, algo posible en la edición americana. Y se repitió en el *Remaster*...

2014 THE EVIL WITHIN

Psycho Break, que es como se le conoce en Japón, llegó rebajado (no es posible reventar cabezas, cadáveres tapados...). Se lanzó un DLC para activar estos detalles... pero sigue teniendo censura.

2014-2015 MGSV GROUND ZEROES Y THE PHANTOM PAIN

En Japón, ambos juegos quitan de la vista los intestinos de Paz en las escenas más truculentas del juego. Eso, y que la propia Konami se autocensura al impedir disparar a niños soldado...

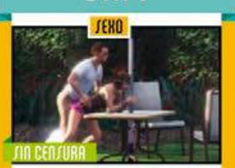
modificación del arte de portada, del estilo gráfico del juego, la eliminación de expresiones malsonantes y hasata la alteración del subtítulo del juego. Aspectos que, de un modo u otro, se llevan modificando casi desde los albores del videojuego, hace más de 40 años atrás en el tiempo, cuando ni siquiera existían los distintos organismos para calificar los juegos por edades ni las editoras estaban reunidas a través de asociaciones. 40 años en los que muchas obras han viajado por el mundo con versiones adaptadas a cada territorio, ofreciendo incluso en algunos casos experiencias diferentes según el país. Pero, ¿ha cambiado algo la censura en 40 años?

EN LO QUE VA DE AÑO 2015, más juegos de los que nos pensamos han padecido ya la tijera de la censura. Entre los afectados están importantes nombres como *Metal Gear Solid V*, *Mad Max*, *Until Dawn* o *Dying Light*, aunque por suerte las modificaciones no están presentes en nuestra versión europea, la que podemos comprar en las tiendas. Esto viene a reflejar una tendencia que en los últimos años está yendo a más: en Europa se está tendiendo "a relajar" ligeramente los temas censurables, mientras que en países históricamente más laxos, como Japón, están modificando muchas más obras (de hecho,

2013

GTA V

SEXO



SIN CENSURA

TORTURA

SIN CENSURA

Aún con framentos polémicos, aquí disfrutamos de *GTA V* sin alterar. No así en otros territorios donde se taparon pezones, acortó la misión de tortura y se modificó el sexo.

2013

BEYOND DOS ALMAS

DESNUDOS

SIN CENSURA

VIOLENCIA

SIN CENSURA

El juego llegó sin desnudos, aunque estaban en el código del juego. Y en Europa se cortaron algunos segundos en escenas como una tortura o atravesar una garganta con un tubo.

2009

SILENT HILL HOMECOMING

TORTURA

SIN CENSURA

Silent Hill tiene un largo historial de recortes en Europa, por ejemplo, en el original, donde se sustituyeron a los niños grises del primer *SH* por "ositos". Y en Australia, amigos íntimos de la tijera, se cortó una escena de *Silent Hill Homecoming*, en la que clavaban un cuchillo en la pierna del prota.

2009

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

VIOLENCIA

SIN CENSURA

El clima y tensión hicieron que Rusia prohibiera las versiones de consola de *MW2* por la cuarta misión del juego, "No Russian" (en PC se llegó a modificar esa misión). En ella se recrea un asalto terrorista a un aeropuerto... aunque el propio juego nos alerta de su crudeza y podemos omitirla.

2008

FALLOUT 3

HISTORIA

SIN CENSURA

El horror nuclear vivido en Japón durante la II Guerra Mundial fue la causa de que se eliminara por completo uno de los pasajes más recordados de *F3*: acabar con la urbe Megatón con una bomba nuclear. En la versión japonesa el personaje que daba pie a la mencionada explosión no aparece.

1997

DUKE NUKEM 64

CON CENSURA

CON CENSURA

DESNUDOS- VIOLENCIA

SIN CENSURA

SIN CENSURA

Las políticas de Nintendo, y su orientación hacia el "apto para toda la familia", hicieron que el irreverente shooter de 3D Realms presentara un montón de cambios en su versión para N64. Así, las féminas desnudas fueron tapadas, se eliminaron frases malsonantes de Duke, se sustituyeron algunos lugares míticos como un club de strip tease o una librería pornográfica por una hamburguesería y una tienda de armas, los pósters... Un desastre.

1998

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

SIN CENSURA

SANGRE

CON CENSURA

El mítico cartucho de N64 sufrió varias revisiones, pero la más extendida cambió el color rojo de la sangre de Ganon por el verde, se modificó una canción por influencias islámicas...

1999

CARMAGEDDON

TORTURA

SIN CENSURA

El ultraviolento juego de PC en el que podías atropellar "hasta a embarazadas", como se hicieron eco los medios de la época, llegó a consolas... pero con unas versiones ultramodificadas. Dinosaurios, robots, zombis, sangre verde... cada territorio atropelló cosas muy distintas.

1999

UM JAMMER LAMMY

VIOLENCIA

SIN CENSURA

La cultura de la muerte es muy distinta también según el país. En Japón y Europa, *Un Jammer* contó con un nivel en el que moríamos, y debíamos salir del mundo de los muertos. En USA, se cambió por un golpe que nos dejaba inconscientes y, mientras, soñábamos con una isla desierta.

todas las que hemos mencionado antes, para rebajar sus niveles de violencia y escenas explícitas). Ojo, que esto no quiere decir que ya no se censure en Europa, porque no es cierto. En 2013 asistimos a la última gran "oleada censora", que afectó a títulos tan esperados como *The Last Of Us* (incomprensiblemente se eliminaron las amputaciones en el modo online) o *Beyond: Dos Almas* (el estudio autocensuró los desnudos de Ellen Page, y algunos segundos en una escena de combate y un interrogatorio). Pero, sin duda, el mayor afectado fue *South Park La Vara de la Verdad*, el irreverente juego de rol inspirado en la polémica serie de animación que, a pesar de lanzarse con un PEGI de +18, vio como algunas escenas (consideradas como contenido inapropiado), se suprimieron por completo, dejando en su lugar unos irónicos carteles que detallaban lo censurado. Y es

LA ACTUALIDAD, CON EL TERRORISMO Y LAS REFERENCIAS BÉLICAS MODERNAS SON HOY EN DÍA MOTIVO DE CENSURA

2007

THE WITCHER

El mismísmo *The Witcher 3* que se ha lanzado este 2015 también se ha visto censurado en Japón y Oriente Medio, suavizando el gore y reduciendo los desnudos/sexo. Pero mucho antes que eso, el primer juego de la serie, que solo salió para PC,también sufrió la censura. En él podíamos coleccionar las llamadas "cartas de romance", un trofeo al yacer con algunas féminas. En su versión original, estas cartas mostraban pechos, poses insinuantes... que se taparon para EE.UU.

2007

NO MORE HEROES

El mismo Japón que ahora tapa la sangre fue el único país que disfrutó de la versión más salvaje del juego. Chorros de sangre, decapitaciones... que en Occidente desaparecieron por completo.

2007

MANHUNT 2

El rey de la polémica siempre ha sido *Manhunt*, que nos invitaba a macabros juegos donde debíamos matar, con objetos como bolsas de plástico a destornilladores, para evitar ser matado. Las ejecuciones eran tan explícitas, que se prohibió su venta en UK hasta que se suavizara... algo que se hizo.

2006

GEARS OF WAR

Censurado en Alemania, donde no se lanzó porque modificarlo afectaría demasiado a su jugabilidad, Japón no se quedó atrás eliminando los remates con motosierra (y en posteriores entregas).

2002

GTA VICE CITY

Bastaba con cambiar el idioma del juego al alemán para acceder a la versión censurada del juego. Di adiós a la sangre al disparar a los enemigos, a los remates en el suelo, a atropellar prostitutas, a las misiones de "masacre"... Además, tras las polémicas con los haitianos, algunas frases fueron eliminadas en posteriores revisiones del juego. Y si hablamos de la versión japonesa, se editó toda referencia sexual... ¡¡¡hasta el logo de Candy SUXXX!

2003

BMX XXX

Cuando el deporte de riesgo lo petaba, *BMX XXX* quiso ser el más rebelde incluyendo vídeos de strippers bailando. ¿Qué pasó? Pues que, muchas cadenas optaron por no venderlo y Sony exigió una versión censurada en PS2. Solo en EE.UU. y en Xbox y Gamecube se lanzó sin censura.

2004

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Este veterano de las aventuras tampoco ha escapado de la polémica, aunque una vez más, no afectó a Europa, donde se lanzó sin recortes. En EE.UU. hubo dos versiones: una editada sin desnudos frontales ni escenas de sexo, y otra "Uncut & Uncensored" que tenía todo. Ni se lanzó en Australia.

2004

GTA SAN ANDREAS HOT COFFEE

GTA San Andreas fue un juego enorme, pero sus creadores tenían en mente más, como minijuegos sexuales con las novias de CJ. Eso elevaría la calificación de edad a "solo adultos", limitando las ventas... Se sacó del juego pero el código estaba en el disco y se descubrió. Fue el escándalo "Hot Coffe".

que aquí cabe preguntarse si realmente los fans de la serie, público al que iba dirigido el juego principalmente, se iban a escandalizar por ver un aborto masculino, una sonda anal... La respuesta más lógica es un rotundo no. Entonces, ¿para qué censurar?

➔ PERO NO TODO LO QUE NOS LLEGÓ en 2013 se censuró en Europa. Ese año también pudimos disfrutar de la versión de PS3 y 360 de *GTA V*, que en algunos países como Japón se lanzó acortando minijuegos como el de la tortura o tapando los pezones de las bailarinas de strip tease. Algo similar pasó con *Far Cry 3* el año anterior en Japón, en el que las escenas de sexo se disimularon con un cutrísimo recurso (atenuar más la luz y dejar solo entrever la silueta de los personajes), una táctica que cada vez se utiliza más y que choca diametralmente con la censura que padecen otros medios artísticos en Japón, como el manga, en el que se censura el bello púbico, pero no la representación del contorno de los genitales, por poner un ejemplo.

Un poco antes, a finales de 2012, también asistimos a otro cambio en la orientación de la censura, debido al clima de crispación global en el que vivimos, con algunos casos en los que se eliminaron niveles que recreaban ataques terroristas (*Modern Warfare 2*)

DESDE 1996

RESIDENT EVIL

Flipa que Japón, que ahora censura todo, no cortara en 1996 la decapitación inicial de *RE* (sí lo hizo en Europa, y se usó hasta en la publi). Posteriores *RE* nos llegaron intactos, y cortados en Japón.

1996

FINAL FANTASY VI

¡Oh, un intolerable culo pixelado! Eso debieron pensar cuando modificaron varios Esper (invocaciones) para la versión americana de *Final Fantasy VI* para SNES (renombrado a *FFIII*). Esta de la imagen, Siren era solo una de ellas. A una diosa le taparon bastante los pechos...

1995-1997

PHANTASMAGORIA 1 Y 2

En un intento por quitarse la vitola de creadora de aventuras "infantiles" tras *King Quest*, Roberta Williams se sacó de la manga una impresionante aventura para PC (que también salió en Saturn) que no escatimaba en detalles gore y salvajes y que incluso incluía una escena de violación (algo torpona en su ejecución). Hubo versiones editadas sin esa escena e incluso una secuela, sin Roberta al frente, con una fórmula similar (y también cortada).

1992

WOLFENSTEIN 3D

Al igual que el juego de 2015, el original se censuró: adiós a los símbolos nazis (en la versión alemana), se acabó sustituyendo a los perros por ratas y otras locuras propias de la época.

1976

DEATH RACE

Esta primitiva coin-op es decana de la polémica, y padre espiritual de *Carmageddon*. La polémica vino porque debíamos atropellar a unos "gremlins" y, al hacerlo, aparecían tumbas a esquivar. Imaginad hace 40 años, aún siendo en blanco y negro, lo que tuvo que ser aquello. Sólo se fabricaron 500.

1982

CUSTER'S REVENGE

Y nos quejamos de la polémica del día de la hispanidad. En EE.UU. a principios de los 80, "festejaron" la colonización con *Custer's Revenge*, un cutre juego en el que el premio era yacer con una indígena en cueros. La gracia es que el general Custer iba "palote". Hubo protestas y se retiró.

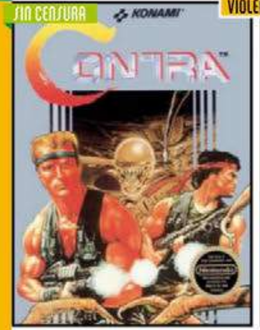
1987

BIONIC COMMANDO

Es el caso perfecto para ilustrar cómo ha cambiado Japón. Allí, *BC* nos enfrentaba a la resurrección del nazismo, Hitler incluido. En Europa, fue un juego distinto, sin rastro de los nazis.

1987

CONTRA



En los 80 también hubo corrientes muy curiosas. Todo lo que oliera a ninja era peligroso, y si llevaba toda la cara tapada, peor. Así algunas versiones de Ninja Gaiden vemos a Ryu Hayabusha descubierto y sin mencionar la palabra "ninja". Pero el "top" de la ridiculez fue obra de Konami, que transmutó por completo su genial *Contra*, sustituyendo sus característicos guerrilleros por mechas, tanto en la portada como en el juego. Y el dislate siguió en SNES...

o referencias a hechos históricos, como la hecatombe nuclear de Hiroshima (la versión japonesa de *Fallout 3* eliminó una situación parecida). Incluso se han cancelado algunos proyectos, como *Six Days In Fallujah* (en 2009), por intentar recrear cómo era la vida de los soldados americanos en la guerra de Irak, una orientación que no gustó demasiado. También se ve, cada vez más a menudo, censura autoimpuesta por los propios estudios, como es el caso de *MGS V*, que nos impide disparar a los niños soldado en África (hacerlo supone el fin de la misión). Si el contexto histórico del juego es el que es, y podemos acabar con el resto de los soldados y animales que aparecen en el juego, ¿por qué no dar libertad al jugador y trasladarle ese tipo de decisiones morales?

→AÚN CON ESTAS VARIACIONES, y las novedades que han abierto los avances en

1992
NIGHT TRAP

VIOLENCIA

Junto con *Mortal Kombat* fue uno de los "culpables" para que se creara el ESBR o sistema de edades americano. Una aventura FMV calificada como vergüenza, enferma y ultraviolenta por invitar a capturar y matar mujeres. Se retiró de las tiendas y se lanzó una versión editada sin la escena de arriba...

1992
MORTAL KOMBAT

VIOLENCIA

GORE

Cuando los gráficos digitalizados llegaron a los salones, *Mortal Kombat* fue uno de los primeros en abrir el debate sobre la violencia en los juegos, gracias a la presencia de sangre y su marca de la casa, los Fatalities o brutales remates. En su salto a consola, hubo una noticia buena, y una mala. La buena es que Megadrive fue fiel al juego original, mientras que SNES recibió una versión censurada, con Fatalities más tontainas, menos sangre...

1991
STREET FIGHTER II

VIOLENCIA

RACISMO

Como en *Mortal Kombat*, el otro gran éxito de la lucha 2D también presentó diferencias en según qué versiones. Por ejemplo, la intro de la recreativa (abajo a la izquierda) no se vio en SNES, pero sí en la versión *Special Champion Edition* de Megadrive... pero cambiando al luchador negro por otro blanco. SNES también vio recortado el nivel de destrozo facial en las pantallas de derrota/continue, algunos finales de los luchadores fueron diferentes...

1987
MANIAC MANSION

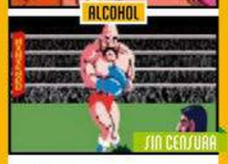
VOCAVULARIO

VIOLENCIA

La aventura que causó furor en 1987 en PC se editó hasta extremos de locura en NES: se eliminó la violencia animal (meter un hamster en un horno), vocabulario, etc.

1989
PUNCH-OUT!!

ALCOHOL



Siguiendo con recortes bobos, la adaptación a NES de la recreativa se llevó por delante toda referencia a bebidas alcohólicas. Así, el púgil Vodka Drukenski pasó a llamarse Soda Popinski...

1988
SNATCHER

GORE

Al año de lanzar *Metal Gear*, Kojima sorprendió con esta aventura gráfica, bastante explícita que fusilaba ideas de Blade Runner y otras pelis. Se censuró A TOPE al salir de Japón.

1989
FINAL FIGHT

EROTISMO

SEXO Y DESNUDOS

Capcom, una vez más, fue el paradigma de los recortes en según qué países y qué versiones con *Final Fight*, su exitosa recreativa. Confirmó que uno de los tipos de enemigo, conocido como Poison, es un transexual. Pues bien, según el territorio, tiene más ropa que en la coin-op o incluso se llegó a sustituir por un enemigo masculino. Y hay más, hasta la secuencia de apertura con la hija de Haggar secuestrada, luce más o menos "chicha"...

A PESAR DE LOS AVANCES SOCIALES Y CULTURALES, SE SIGUEN "CORTANDO" LOS MISMOS TEMAS QUE HACE 40 AÑOS

materia social y civil, lo cierto es que los objetos de censura apenas han cambiado.

Desnudos, relaciones sexuales tanto hetero como homosexuales, violencia explícita, gore, temas religiosos y referencias al nazismo siguen siendo los lugares comunes predilectos para que los estudios y censores metan de oficio la tijera. Como hemos dicho, por fortuna, en nuestro país cada vez vemos menos casos, pero aún estamos lejos de ver un clima de libertad total, en el que los creadores puedan lanzar su obra tal cual la han soñado o incluso yendo más allá y trasladando al jugador ciertas decisiones polémicas. Solo así se conseguirá la mal llamada "madurez" del medio, donde realmente se debería decir la madurez del jugador, para no escandalizarse por algo que no deja de ser irreal, o una simple recreación de la realidad con la que pasar el tiempo entretenidos.

P X - S E R I E S

G A M I N G   H E A D S E T S

G A M I N G   S O U N D

www.indecabusiness.com   www.indecasound.com

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor	Alternativas	GRÁFICOS	89	El "reboot" de la saga Wolfenstein es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetirás la campaña hasta agotar sus secretos.
		SONIDO	88	
Lo peor		DURACIÓN	82	
		DIVERSIÓN	91	
		PUNTUACIÓN FINAL	90	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

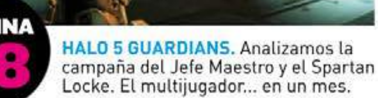
▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 54

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE. Ya hemos dado buena cuenta de la entrega protagonizada por los gemelos Frye ¿Está a la altura? ¿Innova? ¿Merece la pena? Aquí todas las respuestas.



PÁGINA 58

HALO 5 GUARDIANS. Analizamos la campaña del Jefe Maestro y el Spartan Locke. El multijugador... en un mes.

PÁGINA 68

THE LEGEND OF ZELDA. *Tri Force Heroes* nos invita a una aventura de Link con componente multijugador.

EN ESTE NÚMERO...

↓ PS4

↓ Xbox One

↓ PS3

↓ Xbox 360

↓ 3DS

↓ PC

↓ Wii U

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un parcial de 90 en el apartado de "Gráficos" en un juego dePS4 o Xbox One no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii U (o en las consolas portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Los apartados de "Diversión" y "Duración" sí que se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

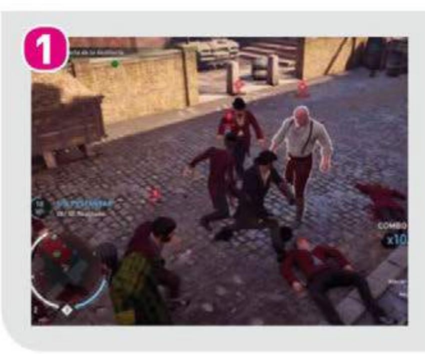
DISCRIMINACIÓN
APUESTAS

JUEGO ONLINE

18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 69,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Si te enfrentas al Temple, "be calm and live by the Creed"

ASSASSINS CREED SYNDICATE



La pelea por la libertad continúa. Esta vez, en vez de atacar solos en las sombras, contaremos con buena compañía fraternal... ¡y de nuestra propia banda callejera!

■ **TRAS EL IRREGULAR SALTO GENERACIONAL** que supuso *Assassin's Creed Unity*, en Ubi han decidido redimirse con una entrega que rechaza algunos de los cambios introducidos en la saga, pero también apuesta por nuevos caminos. Para empezar, esta vez tenemos dos protagonistas: los hermanos Evie y Jacob Frye. Salvo dentro de las misiones, podemos cambiar el control de uno a otro cuando queramos. En principio, se manejan igual, pero al ir mejorando sus habilidades, descubrimos que Evie es más efectiva en la infiltración y Jacob en la lucha. También son dispares en su carácter: ella es más reflexiva y quiere encontrar un nuevo objeto, el Sudario del Edén, a toda costa.

Él es más impulsivo y su misión es acabar con todo el ejército de Crawford Starrick, el Gran Maestre que tiene a la Londres del siglo XIX bajo su yugo. Así, en las misiones principales (que nos "obligan" a controlar a un personaje en concreto) veremos cómo cada uno de los hermanos progresa en sus respectivas misiones y cómo la relación entre ellos va evolucionando. Por si os lo preguntabais: no, esto no significa que haya multijugador. De hecho, no hay multiplayer de ningún tipo. Todo se centra en la campaña en solitario.

➔ **EL ESQUEMA DE MOVIMIENTOS** es muy similar al de *Unity*: el parkour hacia arriba o hacia abajo es más rápido que en los primeros juegos (sigue dando algún traspiés cuando la cámara no está bien colocada, eso sí) y el sistema de lucha vuelve a mantener la simpleza del ataque-contraataque-ruptura de defensa. Pero hay novedades en

EL SIGILO es tan importante como siempre. Aprovechad la nueva habilidad para secuestrar y noquear a los vigilantes.

EL SISTEMA DE PELEA se basa en atacar, contraatacar o romper defensa. No hay mucha variedad de enemigos...

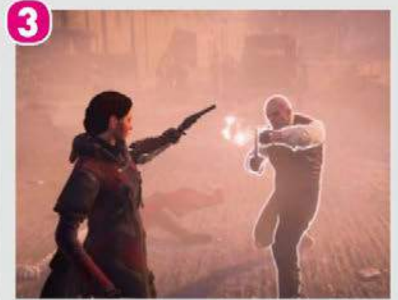
LOS CARRUAJES tienen un control muy sencillo y una "línea GPS" nos indica el camino más recto al destino.

Los inspectores gadget

Toda entrega de *Assassin's Creed* aporta algún arma o gadget nuevo. En esta ocasión tenemos:

EN EL CATÁLOGO DE ARMAS, se añaden el puño americano (muy rápido, pero menos contundente), el bastón con daga y el kukri, ideales para batallas multitudinarias. En el apartado de armas arrojadizas se añade la bomba voltaica, que lanza una descarga dañina y que atonta a rivales cercanos.

LA PUNTA DE CUERDA se puede lanzar a cualquier saliente que no tenga obstáculos en medio. Permite subir edificios a toda pastilla o pasar de una cornisa distante a otra. También ejecutar asesinatos aéreos desde ella.



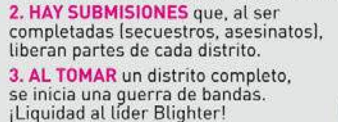
¡FUERA DE MI BARRIO!

Buena parte del objetivo del juego es liberar los distritos de Londres de la presencia de los Blighters.

1. CADA DISTRITO tiene una dificultad concreta. Hemos de tener en cuenta el nivel de nuestro personaje antes de "aventurarnos".

2. HAY SUBMISIONES que, al ser completadas (secuestros, asesinatos), liberan partes de cada distrito.

3. AL TOMAR un distrito completo, se inicia una guerra de bandas. ¡Liquidad al líder Blighter!



nuestras habilidades, capitaneadas por la nueva punta de cuerda. Es un gancho con cuerda que, al estilo *Batman Arkham*, nos permite escalar edificios de un plumazo o pasar de una cornisa a otra. El parkour sigue siendo necesario en muchos tramos, pero hemos ganado muuucho en movilidad.

Hablando de eso, Londres está llena de carruajes y podemos coger cualquiera para movernos más rápido por sus calles. En ocasiones, tendremos que despistar a otras carrozas, embestirlas o disparar a sus conductores para librarnos de ataques enemigos. Su control es super simple (un gatillo acelera, otro frena, un botón da "turbo" y otro sirve para embestir), si bien a veces es incómodo moverse con ellos debido, precisamente, a que hay demasiados vehículos en la carretera.

→OTRO CAMBIO NOTORIO en la jugabilidad son las bandas. Los "buenos" son los Rooks, mientras que los seguidores de los templarios son los Blighters. Estos últimos tienen invadidos todos los distritos de Londres y, a base de ▸▸

Jacob

Es el caos hecho persona. Impulsivo y agresivo, tiene buenas intenciones, pero se deja llevar por sus instintos. Su objetivo principal: acabar con los templarios.

Mejorando los presentes

Evie y Jacob comienzan con pocas habilidades y nivel 1, pero podemos acumular experiencia para aumentar su nivel y así ganar nuevos movimientos. ¡También hay mucho que comprar!

HAY ARMAS, CINTURONES, CAPAS Y TRAJES mejores que podemos comprar. Si tenemos las materias primas, también podemos fabricar nuevos.

EL ÁRBOL DE HABILIDADES es el mismo para ambos, pero cada uno puede comprar unas ventajas finales únicas.

AL ASESINAR objetivos clave, hemos de aprovechar las oportunidades del escenario. Robar unas llaves ayudaría...

EN LAS MISIONES SECUNDARIAS, vuelven los crímenes para investigar, pero esta vez son más interesantes.

CRAWFORD STARRICK es el malo malísimo de esta entrega. Quiere poner orden en Londres a toda costa.

HAY MONTONES DE EDIFICIOS reconocibles. Si habéis ido a Londres, os sonará este Palacio de Buckingham.

NUESTRA BASE es un tren en movimiento para el que podemos desbloquear mejoras. Visitad su caja fuerte para recoger dinero.

Evie

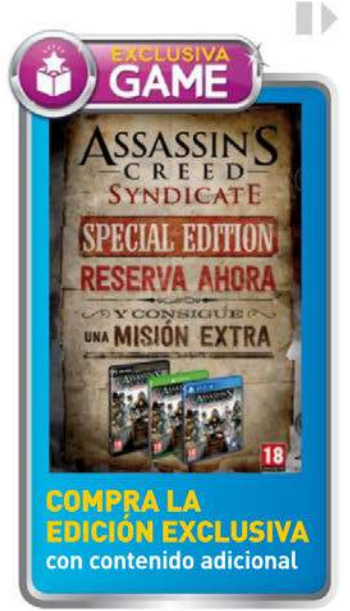
Quiere obtener el Sudario del Edén a toda costa. Es más cauta y opta por la infiltración.

cumplir misiones en ellos, los liberamos y damos pie a batallas entre los dos bandos. Cuantos más sectores liberemos, más Rooks habrá disponibles en plena calle para que los reclutemos y nos ayuden. Hasta podemos gastar dinero en hacerlos más hábiles.

LA AMBIENTACIÓN esta mucho más cuidada que en el juego previo. No solo hay montones de monumentos reconocibles (¡escalar el Big Ben, qué gozada!), también un montón de personajes históricos, desde Darwin hasta un jovencísimo Arthur Conan Doyle. A todo ello también contribuye el apartado técnico, que vuelve a hacer hincapié en la iluminación, los monumentos y en los detallados primeros planos de los personajes durante las escenas de corte.

Las calles están llenas de personajes que parecen vivos, pero es cierto que muchos cometen movimientos irregulares. Los enemigos también pecan de repetitivos y de seguir siendo más bobos que un zapato (¡qué manía de esperar turno para pelear!). Y, para terminar con lo negativo, no es extraño encontrarse con bajones en el frame rate, especialmente cuando vamos

EL ESPECTÁCULO sigue siendo uno de los pilares del juego. Persecuciones, explosiones y duelos a muerte os esperan.



Un respiro para los hermanos

Como suele ser costumbre, de vez en cuando podemos salir de la acción principal para presenciar las historias de otros personajes...

EL PRESENTE se representa con escenas de vídeo, pero son más interesantes que en *Unity*. Vuelven Shaun y Rebecca.

¿QUIÉN ES ESTA? Si buscáis bien en el mapa, podréis acceder a un acontecimiento muy especial.

■ LA AMBIENTACIÓN DE LA LONDRES DEL SIGLO XIX ES MUY CONVINCENTE ■

EL PLANTEL DE "FAMOSOS" es, quizá, el más completo de la saga. Aquí tenéis a Graham Bell (izq.) y a Charles Darwin (derecha).

montados en un carruaje. A pesar de todo, a pesar de no entusiasmarnos, el juego nos gusta. Sus protagonistas y secundarios son mucho más interesantes que en otras entregas, las misiones incluyen más de una sorpresa y no se ha perdido el foco con incentivos multijugador que nunca acabaron de cuajar. No, no es un juego perfecto, pero está mucho mejor orientado que los últimos que hemos visto. Eso sí, si nunca os ha gustado la saga, *Assassin's Creed Syndicate* es lo bastante continuista como para no haceros cambiar de opinión. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los personajes** son carismáticos. Nos encanta encontrarnos con tanto personaje histórico.

■ **Hay misiones** muy divertidas y están mejor explicadas ahora.

Lo peor

■ **Los sempiternos fallos técnicos,** en especial los bajones puntuales de frame rate y el clipping.

■ **Los enemigos** son repetitivos y la escalada a veces no responde bien.

Alternativas

• **Assassin's Creed Unity** se ambienta en la Revolución Francesa y tiene multijugador, pero es menos redondo.

• **Dishonored** usa mecánicas parecidas y tiene ambiente "a la inglesa", en vista subjetiva.

■ **GRÁFICOS** Preciosos monumentos e iluminación mezclados con bajones de fluidez y enemigos repetitivos.	85
■ **SONIDO** Un doblaje al español tan estupendo como siempre. La música es muy adecuada, pero se repite mucho.	88
■ **DURACIÓN** Una campaña de cerca de 20 horas y decenas de tareas secundarias... pero sin multijugador.	89
■ **DIVERSIÓN** Está mejor contado y tiene tareas muy divertidas, pero otras están "quemadas". La IA enemiga flojea.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

Una entrega bien orientada, que da más protagonismo a la narrativa que a lo técnico. Arrastra algunos errores del pasado, pero entiende bien lo que siempre hemos querido en la saga: aventuras imposibles bien mezcladas con una clase de Historia.

16 ■ Shoot'em up ■ Microsoft ■ 1-24 jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ 27 de octubre ■ Contenido:

Verdaderos guardianes de la galaxia

HALO 5 GUARDIANS

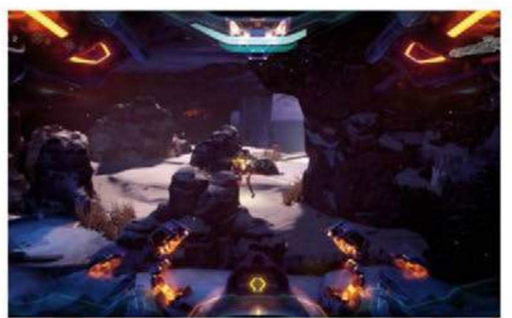
1

El Jefe Maestro se estrena en Xbox One para convencernos del salto generacional de una vez por todas. Y ya sabéis, a los maestros, y más si son jefes, hay que hacerles caso siempre.

■ **EL ANÁLISIS DE HALO 5: GUARDIANS** va a ser un poco atípico. Y es que solo vamos a valorar el modo campaña ya que, al momento de escribir estas líneas, aún no hemos podido probar el modo online, uno de los pilares de la saga. Pero no os preocupéis porque tendréis el conveniente análisis con todo incluido en nuestra web. Aclarado esto vamos con el Maestro. La historia nos lleva a encarnar a dos equipos de Spartans. Por un lado el Equipo Azul, liderado por el Jefe Maestro y por otro el Equipo Osiris, liderado por el Spartan Locke. La UNSC ha dado la orden de buscar y traer de vuelta al Jefe Maestro, bajo sospecha de traición y el equipo encargado de darle caza es Osiris. Así, las 15 misiones alternan el control entre ambos equipos, con bastante más protagonismo (aunque sea solo en lo jugable) para el equipo Osiris, que son los héroes en 12 misiones.

➔**LOS CAMBIOS JUGABLES** son los que más han llamado nuestra atención. No son giros radicales en la jugabilidad pero sí hay muchos y sumados suponen una diferencia notable respecto a anteriores entregas. Todas las armas, la mayoría repetidas aunque "tuneadas" de anteriores entregas, se pueden disparar con mirilla por primera vez en la saga. Esto cambia bastante el modo en que nos enfrentamos a los combates. Lo mejor es que 343 Industries le han querido dar su toque para diferenciarse de otros títulos similares y cada vez que recibamos un disparo enemigo volveremos a la clásica vista "desde la cadera". Este nuevo sistema de apuntado mejora bastante la experiencia y le da una fluidez y

HALO se estrena en Xbox One con la quinta entrega numerada de la saga y la segunda en la trilogía del Reclamador de 343 Industries.


LOS FORERUNNER y sus locas armas son protagonistas de este segundo episodio de la trilogía de 343 Industries.

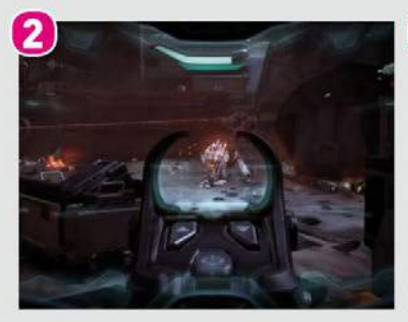
EL MANTIS es uno de nuestros vehículos favoritos, pero también nos chifla el ghost, el banshee o el wraith.

Una invitación para explorar

La saga *Halo* siempre se ha caracterizado por ofrecer amplias zonas de juego dentro del "pasillerismo" típico de la mayoría de shooters. Aquí, siguiendo la estela de entregas como *ODST* tenemos que encontrar montones de objetos coleccionables en cada misión.

HAY 117 DATOS DE MISIÓN, que son registros de voz (el número mola, ¿eh?) repartidos por las 15 misiones de juego. Además, hay 13 calaveras.

ALGUNOS SON FÁCILES de encontrar pero la mayoría están bien escondidos (más aún las calaveras) y hay que "peinar" los escenarios.

2


3

LA FÓRMULA MAESTRA

Aunque esta nueva entrega cuenta con cambios jugables dignos de mención tampoco olvida los pilares fundamentales de la saga.

1. HISTORIA. Nos muestra los acontecimientos desde la perspectiva de los dos equipos de Spartans, muy al estilo de *ODST*. No haré spoilers pero os avanzo que Cortana volverá a ser uno de los ejes de la trama.

2. DISPAROS. La escala de las batallas vuelve a ser la clave de los tiroteos y hay cambios, como disparar con mirilla con todas las armas.

3. VEHÍCULOS. En muchas de las 15 misiones podemos conducir vehículos, como el warthog, el banshee o el ghost, por poner unos ejemplos. Se nota mucho más el peso de cada vehículo al conducir.

una variedad nunca vista en la saga. Otro cambio realmente notable son las nuevas habilidades de los Spartans. Podemos esprintar durante un tiempo para cargar un ataque cuerpo a cuerpo más poderoso de lo normal, que también nos sirve para derribar puertas. Los propulsores con los que vamos equipados, además, nos permiten esquivar los ataques enemigos en cualquier dirección en un rápido movimiento, planear unos pocos metros, deslizarnos por el suelo al agacharnos si vamos corriendo o lanzarnos en picado desde las alturas para crear una pequeña explosión. Además, también podemos escalar plataformas. Todo junto hace que nuestros movimientos, especialmente durante los tiroteos, sean mucho más fluidos que en pasadas entregas, siguiendo en parte la estela de juegos como *Titanfall*. Todo esto es un acierto.

➔SE HAN ELIMINADO LAS HABILIDADES DE ARMADURA de anteriores entregas, como el prolongado jet pack, el holograma o el escudo regenerativo, por poner unos ejemplos. Seguro que el que ▶▶

Spartan Locke

Su misión, como integrante del equipo Osiris, es encontrar al Jefe Maestro, buscado por traición por la UNSC. Así está patio.

Ningún Spartan se deja atrás

La campaña está diseñada para jueguen cooperando un máximo de 4 jugadores. Lamentablemente no podemos jugar a pantalla partida, solo online. Un fallo que no perdonamos.

NUESTROS COMPAÑEROS NOS REVIVEN si caemos en combate aunque hay armas que nos matan completamente y no hay Spartan que valga.

EL SISTEMA ES RECÍPROCO y nos toca revivir a nuestros tontos colegas controlados por la IA. Al hacerlo ganamos un valioso escudo temporal.

PODEMOS ORDENAR a nuestro equipo que vayan a un lugar o que ataquen, el único modo de hacer que participen de verdad en las numerosas batallas.

COMPLETAR LA HISTORIA nos puede llevar unas 10 horas aunque si buscamos los coleccionables echaremos más.

UN LIGERO TOQUE AVENTURERO, como visitar poblados y hablar con algunos de sus habitantes nos ha sorprendido.

LOS DISEÑOS DE ESCENARIOS FORERUNNER son los más llamativos y vistosos del juego, aunque las texturas...

EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR ya no es de las pocas armas que podemos disparar con mirilla. Ahora podemos con todas.

ROBARLE EL GHOST a algún incauto grunt sigue siendo uno de los grandes momentos jugables, también en esta nueva entrega.

Equipo Azul

El equipo del Jefe Maestro cuenta con algunos integrantes clásicos de anteriores entregas, como Frederic, Linda y Kelly.

todos los Spartans tengan siempre las mismas habilidades puede dar sus frutos en los modos online pero en la campaña (recordad que es lo único que valoramos en este análisis) le resta posibilidades estratégicas y variedad a los combates. También se nota que la campaña está pensada para jugarla en modo cooperativo junto a otros tres amigos, no solo porque esté diseñada para eso y resulte más divertida sino porque la IA de nuestros compañeros es para darle de comer aparte. Si caemos pueden venir a revivirnos, otra novedad, y es muy probable que hagan cola juntos y esperen turno para que el hunter, por poner un ejemplo, también los despache.

GRÁFICAMENTE NO ES NINGÚN DERROCHE que nos haga alucinar con el nivel técnico aunque se agradece, mucho más que unas texturas ultra realistas, la estabilidad de la tasa de fra-

LA CAÍDA EN PICADO es una de las habilidades que más nos ha gustado de los nuevos Spartans. Menudas tollinas por sorpresa.

LA CAMPAÑA DE HALO 5 TIENE MOMENTOS MEMORABLES, PERO YA MUY VISTOS

EL REDISEÑO de los vehículos (izquierda)y de las armas (derecha.) es acertado. Un paso de 343 Industries para hacer suya la saga *Halo*.

Habilidades más humanas

El sistema de habilidades de amadura que vimos en *Halo: Reach* y en *Halo 4* se ha sustituido por las habilidades Spartan, que van equipadas de serie en cada personaje, sin necesidad de recoger ningún ítem en el escenario. Por un lado iguala las batallas en el modo online pero le resta posibilidades estratégicas a los tiroteos durante la campaña.

USAMOS LOS PROPULSORES de nuestra armadura para esquivar a nuestros enemigos con un movimiento rápido en cualquier dirección.

AL ESPRINTAR se carga un ataque especial cuerpo a cuerpo que nos sirve para derribar muros y puertas o para atacar a los enemigos.

EL SALTO CON CAÍDA es la habilidad más espectacular. Desde el aire podemos ver la zona en la que vamos a caer creando una pequeña explosión.

mes a 60fps, que hace que todo sea realmente fluido. La variedad en el desarrollo, que alterna combates a pie y en vehículos de todo tipo vuelve a ser uno de sus puntos fuertes, junto con la escala de algunas de las batallas y lo épico de algunos momentos. Pero, valorando exclusivamente la campaña como es el caso, nos hemos quedado con la sensación de que casi todo esto ya lo hemos vivido en pasadas entregas y los cambios mejoran ciertos aspectos pero empeoran otros. A falta de probar el online nuestra nota final la veréis próximamente en la web. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La variedad de situaciones** de lucha que vivimos a pie y en vehículos.
- **El modo cooperativo** para 4 jugadores es lo mejor de la campaña, lo único que aquí analizamos... por ahora.

Lo peor

- **La IA de nuestros compañeros** nos hace lanzar improperios al aire en más de una ocasión.
- **Hay situaciones que ya hemos vivido** en anteriores entregas de la saga.

Alternativas

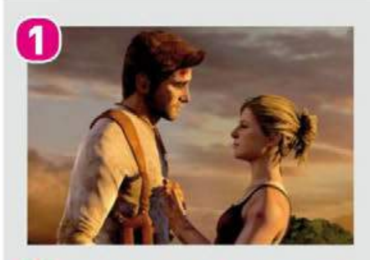
- **Halo: The Master Chief Collection.** La colección perfecta para ponerse al día antes de *Halo 5*.
- **Titanfall.** Su planteamiento es solo online pero *Guardians* ha tomado prestadas algunas mecánicas de movimiento de los héroes.

GRÁFICOS No son apabullantes y tienen texturas añejas pero la estabilidad en la tasa de frames lo compensa.	88
SONIDO Banda sonora épica en la línea de anteriores entregas y voces en castellano bastante mejorables.	90
DURACIÓN Unas 10-12 horas para completar la historia. Del modo online ya hablaremos en la web próximamente.	80
DIVERSIÓN La variedad de situaciones y lo intenso y abierto de los tiroteos consiguen engancharnos.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

La nota es provisional pues solo tiene en cuenta el modo campaña, un modo que nos ha gustado pero que se parece demasiado a lo que vimos en *ODST* o *Halo 4*. Los cambios molan en general, pero perdemos variedad por el camino.

LAS TRES AVENTURAS de Drake muestran un equilibrio perfecto entre exploración, puzles, plataformas y disparos.



LA EVOLUCIÓN DE DRAKE

Para conseguir la popularidad de Nathan Drake, un personaje tiene que ir ganando con cada juego. Esto es lo que hemos descubierto de "Nate" cuando nos hemos puesto a los mandos de sus tres aventuras originales:

1. EN EL PRIMER JUEGO descubrimos su vocación aventurera, la relación con Elena Fisher y el parentesco que le une al pirata Francis Drake.

2. EN EL REINO DE LOS LADRONES aparece Chloe, como nuevo vértice del triángulo amoroso, y Drake se muestra más vulnerable y espiritual.

3. LA TERCERA ENTREGA profundiza en la relación de Nathan con su mentor Victor Sullivan y nos muestra los inicios del personaje, cuando no era más que un ladronzuelo.

Aventuras que forjaron una leyenda

UNCHARTED NATHAN DRAKE COLLECTION

Los tres primeros *Uncharted* regresan a PS4, con un apartado técnico mejorado, nuevos modos y acceso a la beta de *Uncharted 4*. ¡Sólo le falta el modo multijugador!

OCHO AÑOS DESPUÉS DEL PRIMER *UNCHARTED*, la saga todavía puede presumir de ofrecernos alguno de los mejores momentos del género de las aventuras en tercera persona. Así lo podemos comprobar en *The Nathan Drake Collection*, que es una recopilación de los tres primeros juegos, con una resolución de 1080p y a una tasa, muy estable, de 60 FPS.

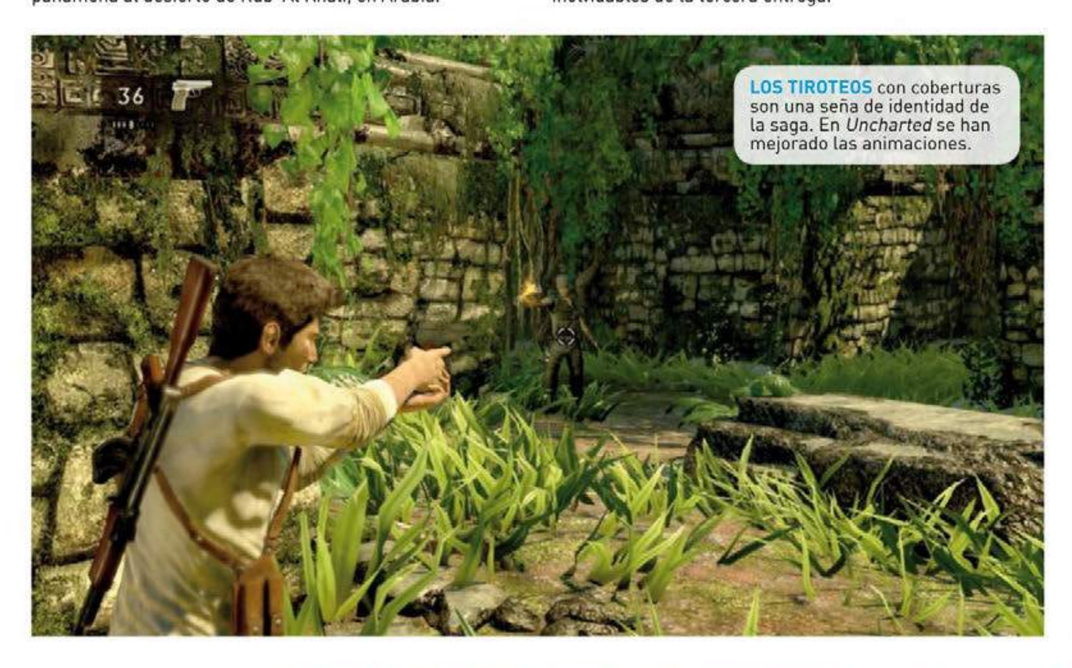
Las tres entregas se mantienen a buen nivel, con un perfecto equilibrio entre fases de exploración, plataformas y tiroteos con coberturas, y un excelente uso de los controles contextuales. Sin embargo, en lo que respecta a momentos memorables, que han quedado grabados en la cultura "gamer", *El país de los ladrones* y *La traición de Drake* (el segundo y el tercero) están muy por encima del original. En ellos nos esperan situaciones desesperadas, como el tren del Himalaya, un naufragio o el avión sobre el desierto de Rub´al Khali, que a día de hoy siguen siendo de lo más emocionante.

➔LA REMASTERIZACIÓN TAMBIÉN CUENTA con modos extra, como speedrun (para jugar contrarreloj) un nivel de dificultad brutal o el modo foto, además de nuevos trofeos y skins de más personajes para el render mode. Estas incorporaciones no son gran cosa, en especial si tenemos en cuenta que han desaparecido los modos multijugador que sí estaban en los juegos de PS3. A cambio *The Nathan Drake Collection* nos ofrece acceso a la beta multijugador de *Uncharted 4*, cuyo lanzamiento está previsto para marzo de 2016.

Nathan Drake
El último descendiente de Sir Francis Drake es un "cazatesoros" con muchos recursos y un encanto irresistible.

LOS ESCENARIOS de la trilogía nos llevan desde la jungla panameña al desierto de Rub´Al Khali, en Arabia.

LA INFANCIA DE DRAKE es uno de esos momentos inolvidables de la tercera entrega.



LOS TIROTEOS con coberturas son una seña de identidad de la saga. En *Uncharted* se han mejorado las animaciones.

Mejorando lo presente

The Nathan Drake Collection contiene un nuevo nivel de dificultad brutal, modo foto, la posibilidad de jugar contrarreloj en modo Speedrun, más de 65 skins para repetir la aventura y la opción explorador, más sencilla, para aquellos que se inician en la saga.

UNCHARTED cuenta con nuevas animaciones, mayor distancia de dibujado, iluminación mejorada y sonido remasterizado a 7.1

LOS GRÁFICOS con una resolución 1080p, texturas en HD y una tasa de 60 FPS lucen tan bien como cualquier juego de la generación actual.

DOS AVENTURAS SUPERIORES Mientras que El tesoro de Drake era una aventura notable, las dos siguientes entregas multiplicaron sus posibilidades con un uso de la cámara más dramático, secuencias de infiltración, ritmo más intenso y más variedad de situaciones.

Entonces, ¿merece la pena hacerse con esta remasterización? Naughty Dog defiende que el 80% de los usuarios de PS4 nunca jugaron a *Uncharted*, y en ese caso, la compra está más que justificada. Os esperan más de 30 horas de aventura con mayúsculas, con momentos que no olvidaréis jamás. Pero si ya los tenéis "trillados" en PS3, el cambio visual y los añadidos no parecen suficiente como para justificar *The Nathan Drake Collection*, especialmente cuando se han perdido el modo multijugador (y los DLC que aparecieron posteriormente). HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Tres aventuras** que a día de hoy siguen siendo emocionantes y técnicamente están a un gran nivel.
- **El acceso a la beta** de Uncharted 4, que se activará a principios de diciembre.

Lo peor

- **No conserva el modo multijugador** pese a que estaba en los juegos de PS3.
- **Tampoco incluye el juego de PS Vita,** *Uncharted: el abismo de oro.* Lo hubiera redondeado.

Alternativas

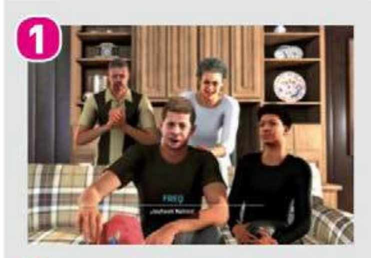
- **Tomb Raider Definitive Ed.** sigue el esquema de *Uncharted*, con los inicios de Lara Croft en una isla del mar de Japón.
- **The Last of Us Remasterizado** es una historia intensa y dramática, con personajes bien retratados.

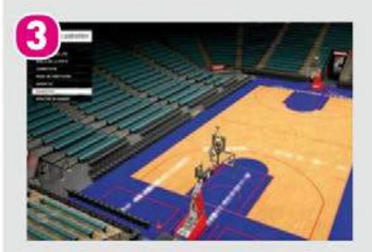
GRÁFICOS Escenarios impecables y animaciones mejoradas. Aunque el modelo de Drake en el primer juego...	87
SONIDO Gran doblaje al castellano, con una banda sonora instrumental brillante. Remasterizado a 7.1	91
DURACIÓN Más de 30 horas de historia, aunque es poco rejugable y se ha perdido el modo multijugador.	89
DIVERSIÓN El segundo y tercer juego son el techo del género, con momentos inolvidables.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

La remasterización incluye tres de las mejores aventuras de los últimos años, con un apartado visual que mantiene el tipo y acceso a la beta de *Uncharted 4*. Sólo echamos en falta modos más arriesgados y el multijugador de *Uncharted 2* y *3*.

EL MOTOR ECOMOTION cuenta con 10.000 nuevas animaciones que se traducen en los mejores partidos de baloncesto virtual de la historia.





REINVENTANDO EL BALONCESTO

Como siempre, Visual Concepts ha planteado novedades en todos los apartados del juego. Éstas son algunas de las más destacadas:

1. MI CARRERA tiene un estilo más cinematográfico, con escenas dirigidas por Spike Lee. Tras crear un álter ego, vivimos su salto desde el instituto a la NBA, pasando por la Universidad. Es innovador, aunque el guión y los personajes son nefastos.

2. MI GM permite tomar múltiples decisiones como mánager de una franquicia. Los traspasos han ganado en veracidad (se pueden plantear a tres bandas) y se ha dado más importancia a la contratación de novatos, con ligas de verano.

3. EL EDITOR, compatible con los modos Mi GM y Pro-Am, permite diseñar pabellones y equipaciones a partir de una serie de herramientas por defecto o incluso importando imágenes propias.

Repertorio inagotable de baloncesto

NBA 2K16

Visual Concepts se supera otra vez y vuelve a ofrecer un simulador que deja a la competencia en evidencia. Es un MVP a la altura de Curry.

SIN RODEOS, BLOQUEOS NI CONTINUACIONES: *NBA 2K16* es el mejor juego deportivo del año. El estudio Visual Concepts, meticuloso donde los haya, ha vuelto a dar una vuelta de tuerca a su saga baloncestística y no sólo no se ha limitado a pulir la fórmula del año pasado, sino que la ha expandido de manera asombrosa en forma de modos de juego y opciones de personalización. El control toma la base del año pasado, como es lógico, pero se han añadido infinidad de animaciones extra (10.000, según sus responsables) que hacen que todo se sienta mucho más orgánico. Mención especial merecen las luchas por los rebotes y los tapones. La IA, que ya era buena, también ha sufrido un lavado de cara para adaptarse mejor al estilo de juego que le planteemos en cada partido. Estamos ante un juego que es fácil de interiorizar, pero cuya curva de aprendizaje es larguísima, por todo lo que permite hacer en términos jugables y estratégicos.

EL GÉNERO DEPORTIVO tiene en los modos de juego una de sus grandes lacras, pues, por lo general, acabamos viendo lo mismo todos los años. No es el caso de *NBA 2K*. Visual Concepts ha hecho un gran trabajo replanteando el modo Mi Carrera por tercer año y expandiendo Mi GM, pero la palma se la lleva toda la vertiente online, en la que destacan Pro-Am y las ligas para 30 usuarios, que no estaban el año pasado. Y no falta el típico Mi Equipo, con sus cromos. Otra cosa inédita es el editor, que es el más salvaje que hemos visto jamás.

Técnicamente, estamos ante un juego al que no se le puede reprochar nada. Además de recrear minuciosamente la NBA, nos permite

Curry

En España, la portada está copada por Marc y Pau Gasol, pero dentro de la caja hay otras tres intercambiables: de Curry, Davis y Harden.

EL PARECIDO DE LOS JUGADORES es bestial: rostros, tics, gestos técnicos... La recreación del sudor es inigualable.

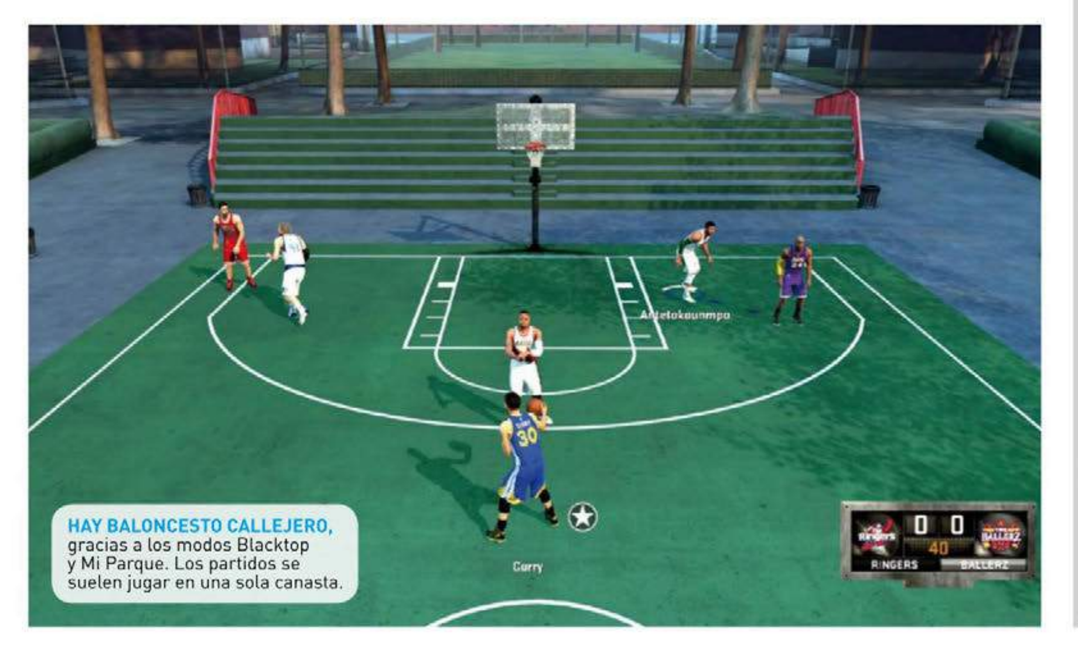
ANTES DE LOS PARTIDOS, vemos un previo con Ernie Johnson, Shaquille O'Neal y Kenny Smith. Está en inglés.

La supremacía del juego online

NBA 2K16 concede una importancia capital a los modos online, por lo que, para disfrutar al máximo, es recomendable tener la consola conectada a internet. Por ejemplo, Mi Equipo, aunque se puede jugar en solitario, precisa acceder a los servidores, para evitar las trampas.

PRO-AM permite disputar partidos de diez personas, cada una manejando a su propio jugador. No es posible "rellenar" los quintetos con la CPU.

LIGAS ONLINE. Podemos crear torneos y jugar con hasta 29 amigos. Además, hay un modo con divisiones y vuelven los episodios semanales de 2K TV.



HAY BALONCESTO CALLEJERO, gracias a los modos Blacktop y Mi Parque. Los partidos se suelen jugar en una sola canasta.

LA LICENCIA, además de las 30 franquicias de esta temporada, incluye 25 equipos de la Euroliga (con la adición del Valencia Basket) y 46 equipos históricos, doce de los cuales son nuevos. Se trata de equipos de la primera mitad del siglo XXI, como los Dallas Mavericks 2002-03 o los Phoenix Suns 2004-05.

meternos en ella escaneando nuestra cara o escuchando los comentarios de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga. La banda sonora, aunque no brilla tanto como otros años, también casa de maravilla con la filosofía de la liga. Lo único que se le puede reprochar al juego son sus micropagos, que pueden desvirtuar los modos online en que se usa a un jugador creado, pues es posible mejorarlo sin jugar partidos. Aún así, Visual Concepts nunca decepciona y *NBA 2K16* se ha ganado, con merecimiento, el galardón de mejor juego deportivo del año. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los modos,** numerosos y renovados: Mi Carrera, Mi GM, Pro-Am, Ligas online...
- **El editor** es tremendo. Hay cientos de combinaciones posibles para diseñar los pabellones y las equipaciones.

Lo peor

- **La historia** que ha planteado Spike Lee para Mi Carrera es un espanto.
- **Encontrar partida** en Pro-Am es una odisea, pues se requieren diez usuarios, sin poder rellenar con la CPU.

Alternativas

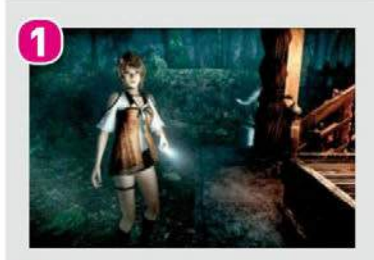
- **NBA 2K15** está a precio reducido y su modo Carrera es mejor, pero palidece en todo lo demás.
- **FIFA 16** es un gran juego de fútbol, aunque es conservador.
- **PES 2016** ha recuperado la buena senda este año.

GRÁFICOS Es el juego deportivo que más cerca está de confundirse con la realidad, y el editor es impresionante.	93
SONIDO Buenos comentarios en español, sonido ambiente aún mejor y una BSO bien seleccionada, con 50 temas.	90
DURACIÓN No tiene parangón en lo que a modos se refiere. Hay para todo el año: Mi Carrera, Mi GM, Mi Equipo...	97
DIVERSIÓN El control es excelso, igual que la cantidad y la profundidad de las opciones, que juegan en su propia liga.	93

PUNTUACIÓN FINAL 93

Valoración

Visual Concepts vuelve a demostrar que es el mejor estudio que hay a la hora de hacer simuladores deportivos, pues, lejos de limitarse a pulir la fórmula del año pasado, la ha ampliado en infinidad de aspectos de forma brillante.



EXPLORAR Y FOTOGRAFIAR

Esta terrorífica aventura nos depara una gran cantidad de momentos inquietantes.

1. EXPLORACIÓN. Debemos recorrer escenarios de lo más tenebroso en busca de pistas, tanto exteriores como interiores. Contamos con la habilidad de seguir el rastro de personas desaparecidas, lo cual nos es muy útil para guiarnos.

2. LAS FOTOS SON LAS BALAS. Las fotografías de nuestra Cámara Oscura dañan a los fantasmas. Cuantos más puntos sensibles fotografiemos en una misma instantánea, mayor daño recibirá el espíritu.

3. FOTOS "ARTÍSTICAS". A menudo vemos pasar ciertos espíritus inofensivos y también el rastro de la persona desaparecida que buscamos. Fotografiarles es opcional, pero si lo hacemos a tiempo ganamos puntos que nos sirven para mejorar nuestra Cámara Oscura.

LA EDICIÓN FÍSICA del juego es muy limitada, por lo que puede que no os quede más remedio que haceros con la digital.

Terror del bueno en Wii U

PROJECT ZERO MAIDEN OF BLACK WATER

La quinta entrega de esta mítica saga de terror llega en exclusiva a Wii U, donde el GamePad se convierte en nuestra cámara.

Yuri

De los tres personajes jugables, es el que más protagonismo tiene. Se adentra en el monte Hikami en busca de su compañera.

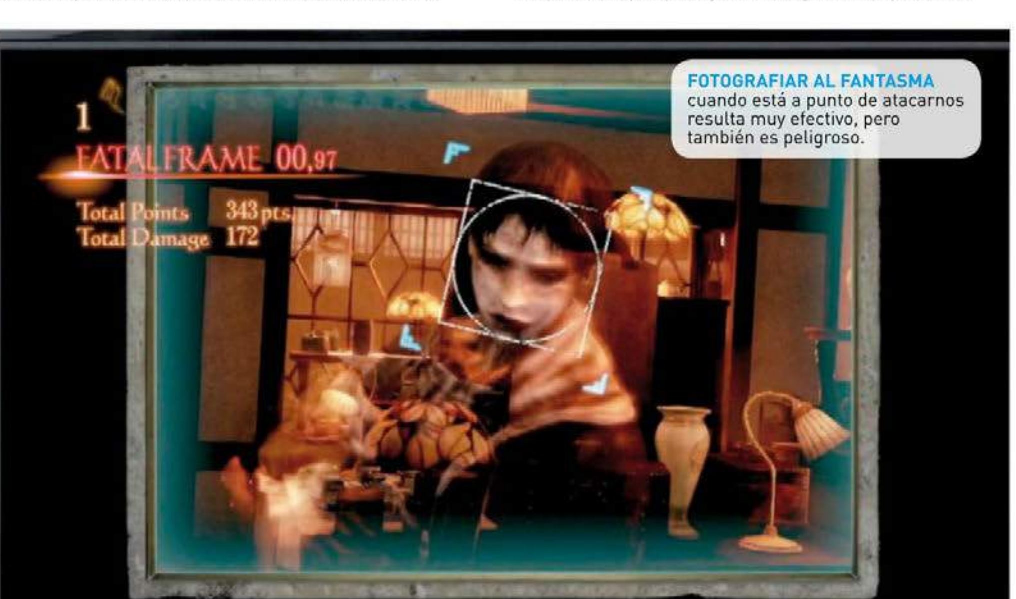
COMO ES HABITUAL EN LA SAGA, los enemigos a los que debéis hacer frente son terroríficos fantasmas, y la única forma de acabar con ellos es fotografiarlos con una vieja y mística cámara, la Cámara Oscura. Podéis equiparla con distintos tipos de carrete; cuanto mejores sean, menos fotos necesitaréis para acabar con el fantasma. Pero, como en todo survival horror que se precie, esta munición es limitada y hay que usarla con sensatez y cautela.

RESULTA OBVIO QUE EL GAMEPAD DE Wii U encaja perfectamente en este concepto: con este mando os sentiréis como si tuvierais la mismísima Cámara Oscura en vuestras manos. Gracias al giroscopio del GamePad, el juego detecta los movimientos que hacéis con el mando, y es como si estuvieseis enfocando una verdadera cámara en busca del mejor ángulo. Lo único malo de todo esto es que puede volverse confuso alternar entre la pantalla del televisor y la del GamePad cada vez que aparece un fantasma, por lo que recomendamos jugar en modo Off-TV, para así centrarse sólo en esta última.

LA AVENTURA PRINCIPAL INCLUYE TRES PERSONAJES jugables: Yuri, Ren y Miu. Las historias de todos ellos se entrelazan en el marco del monte Hikami, un terrorífico lugar con una historia de lo más sombría, donde la gente tradicionalmente acude para suicidarse. Dependiendo del capítulo que estéis jugando, controlaréis a uno u otro, y cada uno cuenta con sus propias habilidades y puntos fuertes. Por ejemplo, Yuri puede equipar lentes especiales a su Cámara Oscura que incrementan sus

REN es un escritor que vive atormentado por una pesadilla que se repite, en la que mata a una chica siendo niño.

MIU llega al monte en busca de su desaparecida madre: Miku Hinasaki, la protagonista del primer *Project Zero*.



FOTOGRAFIAR AL FANTASMA cuando está a punto de atacarnos resulta muy efectivo, pero también es peligroso.

Capítulos rejugables

Dependiendo del capítulo en cuestión, controlaréis a uno de los tres personajes jugables. En función de lo bien que lo hagáis, recibiréis una serie de puntos al final del capítulo, con los que podréis adquirir objetos y mejoras para la cámara. El juego incluye distintos modos de dificultad.

ANTES DE EMPEZAR un capítulo, podéis adquirir objetos con los puntos que hayáis reunido en anteriores niveles.

EL JUEGO OS ASIGNA un rango según lo bien que lo hayáis hecho en el capítulo. Si os habéis lucido, os llevaréis muchos puntos.

GRAN VARIEDAD DE FANTASMAS. En cada capítulo de la aventura descubriréis nuevos tipos de espíritu, y cuanto más avancéis más duros de roer serán. Cada variedad de espectro se mueve de manera diferente, y con algunos de ellos se hace más difícil enfocar a sus puntos débiles.

capacidades, mientras que Ren es capaz de lanzar ráfagas de cuatro fotos seguidas. Como podréis imaginar, esto contribuye a proporcionar una experiencia de juego más variada y dinámica.

En definitiva, esta es una entrega digna para esta estupenda y terrorífica saga, aunque se le puede criticar que no aporta elementos novedosos más allá del uso del GamePad, y que su ambientación y mecánicas recuerdan mucho a anteriores capítulos. Además, el juego llega en inglés, lo que os impedirá seguir la trama si no domináis el idioma. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El GamePad** encaja muy bien con su concepto de la cámara fotográfica.
- **Distintos personajes** jugables que aportan variedad y diferentes puntos de vista a la aventura.

Lo peor

- **Llega en inglés,** y el juego incluye muchos textos complejos y necesarios para entender la trama.
- **Puede hacerse confuso** alternar tanto entre dos pantallas. Mejor en Off-TV.

Alternativas

- **Resident Evil: Revelations.** Wii U dispone de una adaptación en alta definición de la elogiada entrega de 3DS.
- **Bayonetta 2.** Es muy diferente, pero si buscáis un buen juego de aventura no podéis dejarlo pasar.

GRÁFICOS La ambientación, aunque lograda, recuerda mucho a anteriores entregas, y gráficamente no destaca.	75
SONIDO Los gritos de los fantasmas son aterradores. Se agradece poder elegir el doblaje en inglés o el original japonés.	88
DURACIÓN La aventura principal puede duraros hasta 15 horas, y los niveles son muy rejugables.	85
DIVERSIÓN Gran experiencia de terror, aunque la mayoría de mecánicas de la saga no han evolucionado.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

Valoración

Usar el GamePad como si fuese la Cámara Oscura nos ha gustado mucho, aunque resulta más cómodo en modo Off-TV. Por lo demás no aporta novedades a la saga, pero es un muy buen juego de terror. Lástima que llegue en inglés.

EL JUEGO COOPERATIVO para tres jugadores es el eje sobre el que gira el desarrollo de las nuevas aventuras de Link en 3DS.

UNA AVENTURA MUY "FASHION"

Como la buena moda, *Tri Force Heroes* tiene una mezcla de géneros y mecánicas de juego infalible. Y es que los básicos siempre están de moda.

1. HISTORIA EN BOGA. Toda la trama del juego gira en torno al mundo de la moda. Los trajes con los que nos equipamos, que nos otorgan distintas habilidades, son una de las claves.

2. COMBATES. Las batallas son bastante numerosas que en otras aventuras de *Zelda*. Cada área de juego (de las 4 que tiene cada mazmorra) esta repleta de bichos y tiene su propio jefe final. Y sí, también es necesario cooperar para ganar las peleas.

3. PUZLES. La mayor parte del tiempo lo pasamos resolviendo distintos rompecabezas. Al principio son bastante facilones pero la cosa se complica bastante más adelante y nos obligan incluso a andar también rápidos con el mando.

La palabra Trifuerza viene de tres

THE LEGEND OF ZELDA TRI FORCE HEROES

Minetras que algunos ven doble, nosotros preferimos ver triple, porque donde se divierten dos se divierten más tres.

DICEN QUE LA MODA ES PASAJERA, pero eso que se lo digan a los protagonistas de *Tri Force Heroes*. Y es que el argumento nos llevará a conocer el reino de Pasarelia, donde la princesa Cursilinda ha caído bajo una maldición que la despoja de su elegancia en el vestir. Y es un asunto muy serio, porque todo el reino caerá en la misma depresión que su princesa y buscarán un grupo de héroes que acabe con la maldición y devuelva el aire "fashion" a su pueblo.

Ahí es donde entramos nosotros, ya que para romper el hechizo 3 jóvenes héroes de orejas puntiagudas tendrán que recorrer el reino de Harapia y acabar con su malvada bruja. Para lograrlo cuentan con la inestimable tijera de Madame Sastria, que nos confeccionará todo tipo de trajes si le llevamos los materiales necesarios. Además de dejarnos muy pintones, cada vestimenta otorgará una habilidad a nuestros héroes. Por ejemplo, las ropas kokiri nos permiten disparar tres flechas a la vez, mientras que la parka de escarchar evita que resbalemos en el hielo. El desarrollo mezcla puzles y combates en 128 pequeños niveles (16 para cada mazmorra) que nos obligarán a ser rápidos con el mando y con el cerebro.

SU PROPUESTA COOPERATIVA PARA TRES JUGADORES es el eje fundamental de la aventura, aunque podamos jugarla enteramente en solitario. Tres amigos pueden unirse, tanto online como en modo local o descarga para compartir hazañas. La colaboración entre los tres es fundamental, tanto a la hora de resolver puzles como a la de dar matarile a los enemigos. La gran novedad jugable es la posibilidad de crear torres con dos o tres Links, lo que llaman un tótem heróico. Así, los puzles

Link por triplicado

Cada uno de los tres héroes viste de un color distinto pero tienen las mismas habilidades, que deben combinar para salir airosos.

CONTROLAR A TRES LINKS al jugar en solitario puede exigir mucha habilidad, sobre todo en misiones secundarias.

HAY 128 NIVELES a los que enfrentarse en esta nueva aventura, lo que nos llevará entre 10 y 15 horas de juego.

COMBINAR LAS HABILIDADES de los tres héroes es la clave para derrotar a los jefes finales y resolver sus múltiples puzles.

Cooperar solo o acompañado

El juego está pensado para ofrecer su máximo disfrute cuando jugamos con otros dos amigos (increíblemente no podemos jugar solo 2 personas), pero también podemos jugarlo en solitario. Elijamos lo que elijamos nos tocará cooperar, aunque sea con los "maniquís" de Link.

EN SOLITARIO los Links que no controlamos se quedan quietos hasta que cambiemos de héroe o formemos un tótem para resolver algún puzle.

CON AMIGOS controlamos a los tres Links a la vez e incluso nos podemos mandar "emoti-Links" para comunicar cosas básicas y hacernos entender.

EL TALLER DE MADAME SASTRIA es el lugar al que debemos ir para crear nuevas indumentarias. Antes de ver a Link tan contento tenemos que reunir los materiales necesarios para confeccionar los trajes completando mazmorras y abriendo el cofre final con el que nos recompensan.

y los combates ganan en variedad y complejidad al obligarnos a formar tótems de héroes cambiando rápidamente a otra formación (el que va arriba es el que puede usar habilidades) para atacar a los enemigos o resolver los puzles en cada una de las tres alturas.

Técnicamente es un calco de *A Link Between Worlds* y aunque hay puzles realmente geniales y la cooperación resulta muy divertida, no cuenta con ningún elemento que lo haga destacar realmente frente a otras propuestas similares. Es un buen juego de *Zelda,* pero no está cerca de los mejores. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El juego cooperativo** para tres jugadores, fuente de diversión e improperios.

■ **El diseño de los puzles** que, sin ser muy complicados, consiguen hacer que nos estrujemos lo suyo el cerebro.

Lo peor

■ **No es muy original** y tiene propuestas jugables muy poco o nada innovadoras.

■ **No podemos jugar dos jugadores,** ya que solo permite el juego en solitario o para tres jugadores.

Alternativas

• **Zelda: Four Swords.** Comparte propuesta cooperativa, pero es más simplón.

• **Zelda: A Link Between Worlds.** Tiene un estilo visual y jugable muy parecido aunque es más completo que *Tri Force Heroes.*

■ **GRÁFICOS** Son un calco de lo que vimos en *A Link between Worlds* y aunque es algo bueno también ha pasado tiempo.	85
■ **SONIDO** Las melodías son totalmente geniales, pegadizas e inolvidables. Los efectos como siempre y voces casi no hay.	93
■ **DURACIÓN** Completar las 128 fases nos puede llevar más de 10 horas y hacer las misiones secundarias casi otras 10.	86
■ **DIVERSIÓN** El cooperativo tiene su gracia y algunos puzles están muy inspirados pero no engancha a lo loco.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

Nintendo nos ofrece un juego muy correcto, con buenos gráficos, puzles bien diseñados aunque facilones y combates resultones, pero nos deja con la sensación de que hemos jugado a esto mismo muchas veces.

ACCIÓN... PERO CON MUCHO ROL

En ocasiones, los juegos de acción con el sello "Musou" son criticados por no alejarse mucho de su esquema de juego. *DQH* introduce, en este sentido, muchos cambios.

1. TIENDAS. En la nave Rocanubla, con la que viajamos por el mundo, hay tiendas de armas y orbes, donde potenciar la defensa y ataque de todos nuestros personajes con el dinero ganado.

2. HABILIDADES. Al subir de nivel ganamos puntos de destreza, con los que desbloqueamos todo tipo de mejoras y habilidades, como nuevos ataques, mejoras de vitalidad o magia, etc.

3. ALQUIMIA. Otra seña de . Consigue extrañas recetas y reúne los ingredientes para crear ítems y accesorios que te ayudarán en combate. ¡Incluso puedes combinarlos!

DRAGON QUEST HEROES es un juego de acción al estilo *Dynasty Warriors*, pero ambientado en DQ y con grandes toques roleros.

Mucho más que un clon de "Musou"

DRAGON QUEST HEROES

La saga de J-RPG más querida en Japón abandona su planteamiento clásico para abrazar la acción de los juegos "Musou".

EL ESTUDIO OMEGA FORCE, los creadores de *Dynasty Warriors*, han unido sus fuerzas con Square Enix para adaptar a su estilo de juego uno de los grandes mitos del rol, *Dragon Quest*. El resultado es un título que, aún ofreciendo batallas multitudinarias como en *DW*, se resiste a abandonar sus raíces roleras... culminando un divertido título con entidad propia.

LA HISTORIA DE *DQH* es bastante típica: en un extraño ritual, un malvado hechicero logra trastocar el comportamiento de los monstruos, que hasta entonces habían vivido en paz con los hombres. Descubrir quién es el responsable y detenerle será el objeto de una larga aventura, en la que iremos conociendo nuevos aliados (pertenecientes a *DQIV V, VI* y *VIII*), visitando nuevos lugares y accediendo a nuevas posibilidades, como una nave volante.

La acción, como en *DW*, nos invita a enfrentarnos a hordas de zombis, caballeros, limos, esqueletos, gólem, trolls y otras criaturas encantadoras, gracias en parte a los geniales diseños de Akira Toriyama (que en PS4 lucen MEJOR que nunca). Pero, aparte de repartir espadazos con un control similar a otros "Musou", hay más...

LAS MISIONES suelen tener un toque estratégico, ya que muy a menudo debemos proteger un ítem o a un personaje. Para hacerlo, debemos encontrar el equilibrio entre avanzar para acabar con los enemigos y no alejarnos

Jessica

Es uno de los aliados que se unirán en nuestro viaje. La recordaréis porque salía en *Dragon Quest VIII*.

LA MAGIA está presente, por ejemplo, en ciertas técnicas especiales, limitadas por una barra que se regenera sola.

DQ HEROES se mueve a 1080p y 60 fps y recrea *DQ* como nunca lo has visto. Eso sí, la versión de PS3 no nos llega....

LOS DUELOS contra los enormes jefes finales son de lo mejorcito. Dragones, estatuas, colosos... todos con un fabuloso diseño.

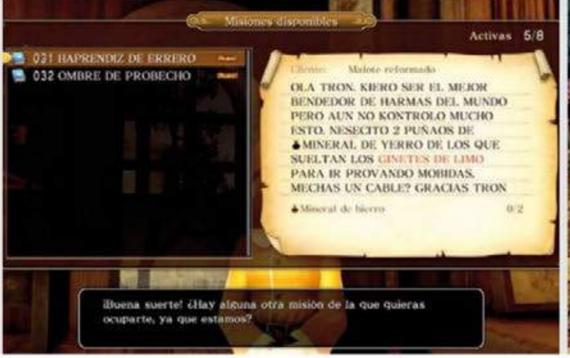
Mucho más que dar espadazos

Los combates siempre tienen un toque estratégico, gracias a opciones como cambiar el control entre cualquiera de los 4 personajes del equipo, el uso de monedas para invocar a criaturas o habilidades como el tele-regreso, que nos permite viajar rápido entre puntos.

CONTROL. Con solo pulsar L2 controlamos al siguiente miembro del equipo, ideal para usar sus ataques elementales, liberar su técnica especial...

MEDALLAS. Las sueltan ciertos enemigos, y nos permiten invocarlos para usarlos en combate defendiendo una zona, o soltando un ataque especial.

LAS SEÑAS DE IDENTIDAD de *DQ* siguen muy presentes en *Heroes*. Detalles como una cuidada traducción rebosante de humor, o detalles jugables como la presencia de minimedallas, son dos ejemplos de ello... Y eso sin hablar de sus cuidadas escenas CG.



mucho, para lo que podemos usar una especie de teletransporte, e incluso invocar a algunos enemigos derrotados para que nos ayuden.

→**EL TOQUE ROLERO** se extiende por la presencia de puntos de magia, experiencia y niveles, árbol de habilidad para cada personaje, tiendas para comprar armas y equipo, alquimia para crear objetos o incluso en detalles como las minimedallas, una de la señas de identidad de la serie, todo en un trama que puede fácilmente dar para 20 horas, muchas más si queremos verlo todo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Visualmente,** el diseño de las criaturas es brillante. Es el juego *DQ* más bello.
- **Su fórmula:** apostar por la acción sin olvidar sus raíces RPG y respetar la esencia de la saga. Está muy cuidado.

Lo peor

- **Poca variedad** de misiones y situaciones tipo. Picos de dificultad al final.
- **No hay multijugador,** ni online ni a pantalla partida, algo que pide a gritos. Y no nos llega la versión de PS3...

Alternativas

- **Dynasty Warriors,** en cualquiera de sus versiones, es el germen de *DQ Heroes*, aunque sin toques roleros.
- **Hyrule Warriors,** por ser otro ejemplo de cómo adaptar una saga conocida al estilo de juego "Musou".

GRÁFICOS Soberbio diseño de criaturas, personajes y efectos visuales. Entornos algo más simplones.	88
SONIDO Las melodías clásicas de Koichi Sugiyama se mezclan con grandes efectos y buen doblaje en inglés y japonés.	90
DURACIÓN La trama puede dejar 20 horas... pero muchas más para realizar tareas secundarias, trofeos y demás.	89
DIVERSIÓN *DQH* pica cosa mala, gracias a sus toques RPG, la estrategia, su humor... Si lo pruebas, caerás rendido.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Gracias al respeto por el universo *DQ* y los toques RPG, *Heroes* se destapa como un gran juego de acción que pica a lo grande, y aún resultando a veces repetitivo, lo mitiga dosificando muy bien el ritmo al que introduce sus novedades.

TALES OF ZESTIRIA es el título creado para celebrar el vigésimo aniversario de la serie. Y lo festeja llegando a PS4, PS3 y PC...

El Pastor necesita tu valor

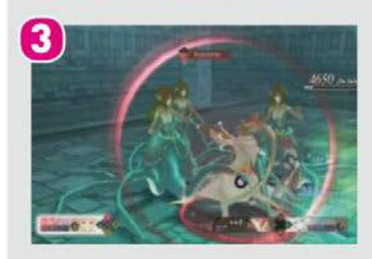
TALES OF ZESTIRIA

Para paliar la malicia del mundo el Pastor debe embarcarse en una enorme aventura repleta de peligros

EL DESTINO DEL MUNDO se encuentra en manos de Sorey, un joven de corazón puro que ha aceptado el cargo de Pastor. Su deber es salvar a humanos y serafines (raza que sólo pueden ver los que tienen buena resonancia) de la malicia y del Señor de la Desgracia. Para ello debe embarcarse en un peligroso viaje junto a sus inseparables amigos que a su vez le sirven de escuderos. Así arranca *Tales of Zestiria*, un nuevo J-RPG de en tercera persona de esta veterana saga que comparte con anteriores entregas (*Xillia* y *Graces*) sus veloces y fluidos combates en tiempo real, una parte central del juego. Dicho sistema, bautizado como Fusionic Chain Linear Motion Battle System, se activa en cuanto nos topamos con un enemigo, sin esperas. En ese instante dos serafines y dos humanos saltan al ring, peleando cada clase de forma distinta. Aparte de los ataques básicos y las artes seráficas con afinidad elemental (agua, viento, tierra y fuego), cada uno posee un ataque final que se desencadena al cumplir unos requisitos.

OTRO PUNTO CLAVE de los combates de *ToZ* es la Armatización, un proceso por el que Sorey puede fusionarse con los serafines que le acompañan. Dependiendo de la naturaleza del serafín, el poder y atuendo de Sorey cambia. Por supuesto, estar "armatizado" tiene ventajas, como ser más poderoso, aunque sólo se puede usar durante breve tiempo. Usarlo con cabeza es la clave.

En lo que respecta al desarrollo, *Zestiria* da un pequeño avance en lo que a linealidad se refiere: los



RETOS PARA UN PROFESIONAL

A lo largo de nuestro periplo por el continente de Glenwood muchos y muy variados desafíos nos salen al paso para que no podamos avanzar ni cumplir con la misión.

1. HISTORIA DE ARCILLA. Unas pequeñas esferas nos cuentan la historia del anterior Pastor. Hay que encontrarlas para descubrir toda la verdad sobre la salvación y lo que ocurrió en Glenwood antes del ascenso de Sorey a Pastor.

2. PRUEBAS. Ser Pastor no es una tarea sencilla, por lo que debemos sumergirnos en desafíos de todo tipo en los que pondremos la vida de Sorey en juego.

3. JEFES FINALES. Como es habitual en la saga y otros J-RPG, el final de cada mazmorra está custodiado por poderosos y enormes enemigos finales, que suelen protagonizar los mejores combates del juego. También aparecen cuando lo requiere la trama y, a veces, se ven lastrados por bajadas de FPS.

Alisha

Sorey conocerá a variados personajes durante su viaje, como esta princesa que acaba siendo su ayudante.

LOS NORMIN son pequeños seres que habitan en Glenwood y que no dudan en ayudarnos mejorando nuestro inventario.

LOS SEÑORES DE LA TIERRA cuidan de un territorio y nos permiten viajar a diferentes puntos del mapeado.

Un equipo a tu medida

Para enfrentarnos como se merece a todos aquellos que intentan pararnos, debemos conseguir un buen armamento y una buena equipación para que los golpes no nos hayan daño. Para ello debemos echar mano de los numerosos cofres que pueblan los escenarios y de las tiendas.

TIENDAS. Allí, además de adquirir productos para la salud, se pueden comprar armas para todos los personajes.

FUSIÓN. En cada una de las tiendas podemos unir armas y armaduras con otros objetos y crear una mejor equipación.

CUEVAS, PRADERAS, desiertos, mazmorras... Glenwood está formado por variadas y gigantes localizaciones a descubrir

LOS TIEMPOS DE CARGA se han reducido drásticamente, lo que ayuda a un correcto desarrollo de los combates y a una rápida armatización. Gracias a esta cualidad Sorey puede unirse a un compañero serafín para desatar un terrible poder ligado a uno de los cuatro elementos.

escenarios y exteriores con complejo "de pasillo" han dado lugar a enormes y coloridos entornos que sorprenden desde el minuto cero. Por el contrario, y debido al tamaño de los entornos, las bajadas de frames son constantes, y la cámara es confusa y con duro control.

➔LA FABULOSA BSO de corte medievaly la inclusión de la pista de audio en japonés (más el doblaje inglés) cierran un gran apartado sonoro. Y, como las últimas entregas, podéis seguir la historia de Sorey gracias a unos más que acertados subtítulos en castellano. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Extensa y trepidante** historia que intercala lo mejor de los JRPG con un nuevo sistema de combate.

■ **Coloridos gráficos,** grandes escenarios, buen diseño de personajes...

Lo peor

■ **Bajadas bruscas** en la tasa framerate que terminan arruinando algunos combates.

■ **La cámara** da bastantes problemas y es difícil de controlar. También tiene algo de "popping".

Alternativas

• **Sword Art Online** Hollow Fragment continúa con la tónica manganime aunque con una historia más liviana.

• **Bloodborne** abraza la dificultad al más puro estilo *Dark Souls* con un gran diseño de escenarios y criaturas.

■ **GRÁFICOS** Coloridos y, en ocasiones, sorprendentes. Pero con "popping" y bruscas bajadas de frames.	88
■ **SONIDO** Banda sonora de corte medieval que casa perfectamente con la historia. Voces en japonés e inglés.	88
■ **DURACIÓN** Se necesitan 30 horas mínimo para superar la historia, aunque desbloquearlo todo requiere más tiempo.	90
■ **DIVERSIÓN** Los giros de guión y novedades como la armatización nos mantienen pegados hasta el final.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Los amantes del buen rol nipón en general y de la saga *Tales of* en particular encontrarán en *Zestiria* un nuevo y apasionante reto tanto a nivel jugable como argumental, que les mantendrá muchas horas pegados al mando.

TU CAMINO DE LA SERPIENTE

Además de los combates sueltos, *Extreme Butoden* ofrece estos 3 modos para que descubramos el potencial del juego en solitario.

1. EL MODO AVENTURA se compone de 9 tableros que nos cuentan la búsqueda de Goku de las Bolas de Dragón y de su transformación en Super Saiyan God. Si conseguimos buena puntuación, desbloqueamos rutas alternativas. Podemos usar a quien queramos, pero sin ayudas-Z.

2. HISTORIA Z constra de 6 rondas (más una oculta) con 10 combates cada una, que sigue los combates clave de Dragon Ball Z. Aquí, hay que pelear con el luchador que se nos imponga.

3. EL TORNEO MUNDIAL EXTREMO se desbloquea tras superar el modo Aventura. Son 10 combates (más alguna sorpresa) en los que el equipo que elijamos ha de vencer del tirón. No es tan "extremo" como lo llaman...

12 ■ Lucha ■ Bandai Namco ■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

LOS COMBATES MÁS ICÓNICOS de Dragon Ball Z se lucen en 2D. Los luchadores conservan sus ataques más característicos.

Guerreros de fuerza ilimitada

DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

¡Ah, qué tiempos los de los Dragon Ball en 2D! Muchos querían que volvieran y esta entrega es un "piscolabis" del pasado.

■ **DESPUÉS DE LOS MÚLTIPLES DRAGON BALL EN 3D,** muchos de los fans veteranos pedíamos un juego de la saga en 2 dimensiones, que volviera al estilo directo del pasado. La petición se ha cumplido gracias a Arc System Works (responsables de los *BlazBlue*, nada menos), que proponen su propia mecánica. En *Extreme Butoden* peleamos por equipos, pudiendo cambiar de personaje cuando queramos. En principio, nuestro equipo tiene 3 luchadores, pero podemos sustituir alguno de ellos por las Ayudas-Z: aliados especiales que aparecen un momentín para ejecutar una acción especial. Esto da pie a situaciones verdaderamente surrealistas, como ver a Bulma lanzarnos latas de refresco o a la tortuga de Mutenroshi invadir el escenario. Los ataques se basan en combos de botones (hay dos para golpear y uno para energía, además de R para cargar energía y L para activar los super golpes). Todos los luchadores usan la misma secuencia de botones y, según la energía que acumulen, pueden lanzar ondas "medias", otras más potentes o las definitivas, que solo se pueden lanzar cuando queda poca salud. ¡Hay choques de ondas!

→NO PODEMOS VOLAR LIBREMENTE. Solo se activa el vuelo al ejecutar ciertos golpes, lo que reduce un poco la experiencia de juego. De hecho, la principal queja del título es que, al ejecutarse todos los golpes igual, se pierde cierta frescura en la dinámica. Cada luchador tiene su propia formar de lanzar los ataques, pero si a todo esto unimos que solo hay 21 luchadores (más 4 ocultos) y algunos son diferentes versiones del mismo personaje... Que haya

Son Gohan

Hasta 4 versiones del hijo de Goku podemos encontrar en este juego. Por supuesto, lo mejor es desatar nuestra furia con la versión joven en super saiyan...

LOS FONDOS son en 3D y hay alguna pequeña rotación o zooms. Molan, pero falta movimiento detrás.

LAS PELÍCULAS recientes y Dragon Ball Super también aportan personajes al juego, pero están ocultos...

LA EJECUCIÓN de combos y ataques es bastante sencilla. Nada de direcciones, solo hay secuencias de botones.

El equipo del dragón

A la hora de pelear, hemos de rellenar 3 "slots" en nuestro equipo. Los luchadores ocupan un slot cada uno (ha de haber un luchador en el equipo, como mínimo), mientras que las ayudas-Z ocupan medio. Así, en nuestro equipo puede haber de 3 a 5 personajes en total.

PARA LLAMAR a una ayuda-Z, basta con tocar el panel táctil. Necesita un tiempo para volver a generarse, pero se puede usar todo lo que queramos.

CADA PERSONAJE tiene un número de Puntos Dragón, según lo fuerte que sea. Nuestro equipo no puede sumar más de 35 puntos.

LAS AYUDAS-Z no solo aportan humor a los combates, sino que pueden modificar en buena medida el transcurso de los mismos. Las hay que consisten en ataques de todo tipo, pero otras sirven para recuperar salud. Muchas se ocultan en retos del modo Aventura.

hasta 100 ayudas-Z pero tan pocos luchadores nos deja con la miel en los labios.

➔EL APARTADO VISUAL usa sprites sobre fondos poligonales. El diseño de los personajes es brutal, con un coloreado y proporciones impactantes. No tienen demasiadas animaciones, pero es una gozada verlos en pantalla. ¡Y ojo a los lanzamientos de ondas! En ese sentido, el juego cumple con lo prometido, si bien da la sensación de que no se ha rematado la faena en la dinámica de los combates y el plantel de personajes. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El diseño de luchadores** es espectacular. ¡Nappa y Broly son gigantescos!
- **Las Ayudas-Z** son un añadido muy variado y original. Dan mucha salsa a los combates.

Lo peor

- **El sistema de lucha** es algo plano. Un poco más de reto y variedad en la ejecución de los golpes habría ayudado.
- **La narrativa** entre combates se hace interminable. ¡Vaya textos!

Alternativas

- **Super Street Fighter IV** propone una lucha 2D más "clásica", con un plantel de luchadores más compensado.
- **Super Smash Bros** tiene una propuesta más alocada, pero es más grande, completo y vistoso que este título.

GRÁFICOS Imponente aspecto de los luchadores a base de sprites. Los fondos 3D molan, pero no tienen "vida".	87
SONIDO Música rockera como en todos los Dragon Ball y voces en japonés. Los efectos son algo chatarreros.	69
DURACIÓN Los modos para un jugador os llevarán unas 8 horas. Aparte, el multiplayer y buscar rutas extra.	70
DIVERSIÓN Tiene momentos muy espectaculares, si bien la mecánica es simplona comparada con otros títulos.	72
PUNTUACIÓN FINAL	**72**

Valoración

Hay una sensación agridulce con este juego: recupera cierta esencia de los 2D clásicos y es muy vistoso, pero tiene un catálogo de luchadores muy "tibio" y una dinámica que no acaba de convencer. Aun así, se agradece el cambio de tercio.

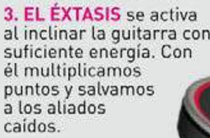
MÚSICA PARA LUCIRTE

La mecánica principal sigue siendo tocar las notas en el momento justo, pero hay ciertos momentos en los que, además, podemos quedar la mar de bien con mecánicas especiales.

1. LOS SOLOS DE GUITARRA han variado mucho. Ahora, no podemos fallar mientras los ejecutamos. Basta con rasguear a nuestra bola para crear melodías muy convincentes, aunque es complicado conseguir buenos multiplicadores.

2. SI USAMOS EL MICRÓFONO, podemos cambiar la nota que se nos pide y seguiremos puntuando bien, siempre que se mantenga cierta armonía con el resto de la melodía.

3. EL ÉXTASIS se activa al inclinar la guitarra con suficiente energía. Con él multiplicamos puntos y salvamos a los aliados caídos.



Los instrumentos

La batería recuerda a la vista en *Rock Band 2*. El resto es casi igual. Los periféricos antiguos sirven en PS4. En One, con adaptador.

VOLVED A CALENTAR las manos, porque la mecánica musical de la saga vuelve de forma casi inalterada. Lo mejor, jugar a 4.

La banda te echaba de menos

ROCK BAND 4

Igual que los grandes rockeros regresan con un lifting y el pelo teñido, nosotros recuperamos las baquetas y el traste de la saga con una entrega muy respetuosa con su legado.

DESPUÉS DE QUE LA "BURBUJA MUSICAL" estallara hace 5 años (demasiados juegos musicales cada año, lo que cansó a los fans), el género había optado por la prudencia, pero este año, con las consolas de nueva generación ya asentadas, las franquicias como *Rock Band* vuelven a lanzarse al ruedo. Como siempre, la apuesta consiste en usar una guitarra, una batería o un micro (nos desprendemos del estrambótico keytar de *Rock Band 3*) para imitar los temas en pantalla con la mayor precisión posible. Los instrumentos son inalámbricos (menos el micro) y nuevos para estas consolas, pero los antiguos también son compatibles.

El juego incluye 65 temas de artistas tan famosos como Aerosmith, Foo Fighters o The Who, si bien algunas de estas piezas son relativamente desconocidas. Lo interesante es que podemos descargar gratis todos los temas que hayamos comprado para los *Rock Band* anteriores, por lo que nuestra biblioteca puede aumentar una barbaridad. ¡Se agradece!

→LA LISTA DE MODOS DE JUEGO, eso sí, no es para tirar cohetes. Tenemos partidas rápidas o por rondas (antes de cada canción, podemos votar por el siguiente tema) y el modo Carrera. No hay minijuegos, tutoriales pormenorizados ni modo online, ya que sus creadores detectaron que la mayoría de los usuarios no lo aprovechaban. En cuanto a la Carrera, las opciones de personalización de los miembros de nuestra banda son bastante exiguas, si bien entre concierto y concierto se nos presentan diferentes rutas y algunos acontecimientos narrados en texto. Dan variedad, pero un poco más de espectáculo a la hora de presentarlos no habría hecho daño a nadie. En cualquier caso, el modo Carrera es largo y completo.

EL MULIPLICADOR normal de puntuación llega hasta x4, pero con el éxtasis podemos obtener muchos más puntos.

LOS PERSONAJES actúan según lo bien o mal que lo hagamos. El cantante hace "lip sync" con la letra del tema.

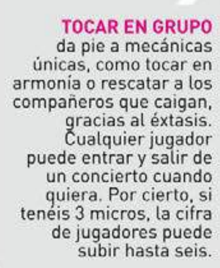
Lábrate una carrera

El modo Carrera vuelve a ser la estrella del título. De nuevo, hemos de crear nuestra banda e ir ganando fama para acudir a conciertos en diferentes puntos del planeta. Ganar dinero, fans y estrellas es nuestra llave para desbloquear todo el contenido disponible.

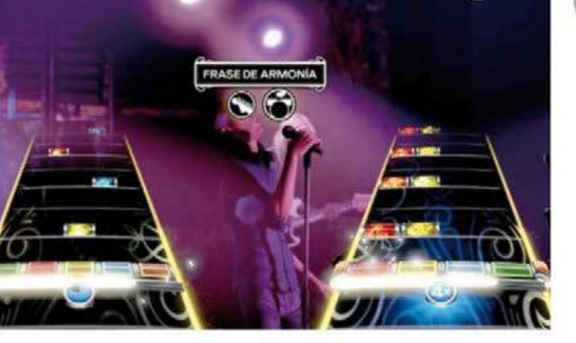
LA RUTA de nuestra carrera nos propone alternativas: ¿apostamos por maniobras que nos den fans o dinero? Se decide en base a textos.

CON EL DINERO ganado podemos adquirir nuevas piezas de ropa o instrumentos musicales. Son cambios meramente estéticos.

LAS NOTAS se muestran como siempre: simples, dobles o largas. Las plateadas acumulan el medidor de éxtasis.



TOCAR EN GRUPO da pie a mecánicas únicas, como tocar en armonía o rescatar a los compañeros que caigan, gracias al éxtasis. Cualquier jugador puede entrar y salir de un concierto cuando quiera. Por cierto, si tenéis 3 micros, la cifra de jugadores puede subir hasta seis.



→EL APARTADO VISUAL no se aleja mucho de la discreta estética de las entregas previas, pero la iluminación ha mejorado bastante y los gráficos se mueven a 1080p y 60 frames por segundo. En cuanto al sonido, las canciones tienen un muy buen nivel y el público nos ayuda coreando los temas cuando los estamos tocando correctamente.

En definitiva, la experiencia de *Rock Band* se mantiene casi intacta, para bien y para mal. Ahora, solo nos queda ver cómo crecerá en base a los contenidos descargables que están por llegar... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La mecánica** sigue funcionando de lujo. ¡Sobre todo, en grupo!
- **La compatibilidad** con instrumentos y canciones anteriores amplía mucho la vida útil del juego.

Lo peor

- **Aporta muy pocas novedades** e incluso han desaparecido opciones.
- **Es poco espectacular** y tiene una narrativa poco trabajada. ¡Que se note esa imaginación, leñe!

Alternativas

- **Si os tira más el baile,** podéis probar con *Just Dance 2014*, que es un muy digno "dancing game". En One tenéis también *Fantasia*.
- **La competencia** más clara para este juego es *Guitar Hero Live*, que también tiene un nivel muy alto.

GRÁFICOS Gráficos en 1080p y buena iluminación, pero los modelos y animaciones son sosos y repetitivos.	75
SONIDO Selección musical completa y atractiva. Eso sí, con artistas así, ¿por qué no hay melodías más conocidas?	88
DURACIÓN El modo Carrera cumple con lo esperado, si bien la falta de online y más modos se nota bastante pronto.	82
DIVERSIÓN Muy cómodo de utilizar. Siempre pica a una partidita en grupo, pero es verdad que sorprende poco.	84

PUNTUACIÓN FINAL 83

Valoración

Un regreso sólido y agradecido para la nueva generación, si bien es cierto que se echa en falta algo más de "valentía" a la hora de innovar con una cuarta entrega. Su valor más sólido es, sin duda su apuesta por la compatibilidad con su pasado.

EL PUEBLO a tu alrededor irá cambiando a medida que haces progresos. Como tú diseñas los edificios, quedará a tu gusto.

La decoración de casas es adorable

ANIMAL CROSSING HAPPY HOME DESIGNER

Un spin-off curiosísimo centrado en uno de los mejores aspectos de la saga: la decoración de interiores, que aquí te ocupará horas y horas y será tu trabajo diario

ANIMAL CROSSING se ha convertido por méritos propios en una de las franquicias más importantes de Nintendo, de ahí que la llegada de un nuevo título a Nintendo 3DS pueda causar tanto revuelo. Este hype viene dado, además, por los cambios que introduce *Happy Home Designer*, que es un spin-off centrado más en la decoración que en tener una vida paralela en un bonito pueblo lleno de animales. Ojo, que eso no es algo malo, solo diferente.

→TRAS PRESENTARTE en tu nuevo trabajo como decorador de interiores y decorar tu primera casa, tu objetivo es que los clientes de la Inmobiliaria Nook sean lo más felices posible con sus casas. Para ello, tendrás que decorarlas siguiendo sus indicaciones y haciendo uso de todo tu ingenio para sumergirte en el amplio catálogo de objetos disponibles y para colocar todo como es debido de modo que te quede la casa más bonita y acogedora posible.

→A MEDIDA QUE AVANZAS, *Animal Crossing Happy Home Designer* te irá proponiendo nuevos retos: que construyas obras públicas para que crezca el pueblo, hacer que sus habitantes tengan nuevos trabajos, visitar de vez en cuando a tus clientes y redecorar las casas de quienes se cansen de las suyas, etc. Vamos, que hay un montón de cosas que hacer y muchos informes que escribir antes de dar por terminada la jornada laboral.

Es posible que algunos fans echen de menos el construirte una casita y tener su propia vida, pero *Happy Home Designer* tiene muchas otras atracciones alternativas, y de eso trata este juego: de

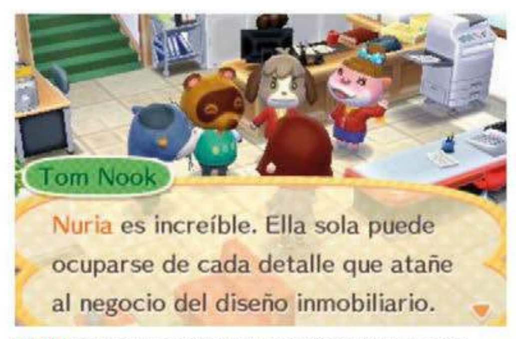
OBRA PÚBLICAS POR DOQUIER

Uno de los entretenimientos más importantes en *Animal Crossing Happy Home Designer* es la construcción de obras públicas con ayuda de la fantástica Canela.

1.UNA ESCUELA. El primer paso en tu carrera como constructor de obras públicas es una escuela, con sus pupitres, su pizarra, su ordenador para el profesor, sus esqueletos y cuerpos humanos... Pero todo con tu toque.
2. LA MEJOR CAFETERÍA. Estudiar está bien, pero tomarse un cafelito en un sitio acogedor también es importante. ¿Quieres una cafetería original o una más simétrica?
3. UN HOSPITAL PÚBLICO. Una de las obras más importante, no solo porque construyes varias estancias, sino también porque es importante que tus clientes estén sanotes para que sigan dándote curro.

Tu personaje

Creas a tu personaje antes de empezar la partida y le cambias la ropa al jugar, pero la chaqueta roja es tu uniforme y la llevas siempre.



NURIA es una de las compañeras más importantes del juego y quien más te ayudará a aprender a jugarlo.

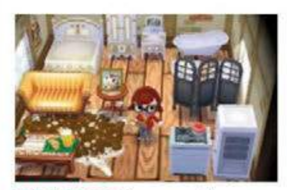
NO DEBES juzgar a la gente, si alguien te pide una casa rosa y de corazoncitos, debes hacerla lo mejor posible.

CANELA VUELVE a tener cierto protagonismo en este juego. Aunque su papel es más secundario, sigue siendo amor.

Mejor con más amigos

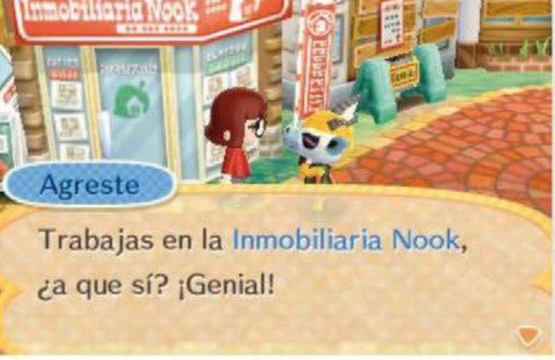
El componente social de *Happy Home Designer* es fundamental, no solo porque hay que relacionarse con los clientes, sino también con otros amigos que jueguen. Se pueden compartir muchísimos aspectos, pero también emplear tarjetas amiibo para compartir clientes.

TARJETAS AMIIBO Puedes conseguir clientes usando las tarjetas amiibo, que se venden por separado, y prestarlas a amigos para que los conozcan.



CÓDIGOS QR Como en New Leaf, puedes compartir códigos QR con amigos, esta vez para conseguir objetos diseñados por otras personas.

LOS CLIENTES MÁS SATISFECHOS
Es fundamental conseguir que tus clientes y vecinos estén felices en sus hogares, así que además de decorarlos, tendrás que visitarles, recomendarles actividades y redecorar sus casitas cuando se aburran de ellas.



hacer algo diferente con la saga. No tenemos la menor duda de que hay muchísimo que hacer y de que cualquier fan de los simpáticos animalitos antropomórficos creados por Nintendo se sentirá como en casa nada más vestir la chaqueta roja de la inmobiliaria.

Y como siempre, si logras que otros amigos caigan en el abismo adictivo de *Animal Crossing Happy Home Designer*, lo disfrutarás y lo pasaréis mucho mejor, pues hay muchas opciones de intercambio de clientes y de creación de objetos únicos. Y nunca está de más ver quién es el mejor diseñador. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es un gusto decorar** con lo bien planteados que están los menús y la gran cantidad de objetos disponibles.
- **Tan mono** que dan ganas de abrazarlo y pensado para cualquier clase de jugador.

Lo peor

- **Las tarjetas amiibo** pueden fastidiar a los fans más completistas.
- **Más limitado en opciones** que *New Leaf*. No tienes casa ni colaboras tanto con los vecinos.

Alternativas

- **Animal Crossing New Leaf.** El mejor hasta el momento y un juego fundamental para Nintendo 3DS.
- **Fantasy Life.** No es muy brillante, pero es un entretenimiento ligero y todo un experimento en la simulación.

GRÁFICOS Una estética única y divertida, aunque nos gustaría que hubieran mejorado algo desde *New Leaf*.	89
SONIDO No hay voces, pero los ruiditos graciosos y la música pegadiza y tarareable hacen que lo olvidemos.	89
DURACIÓN No tan duradero como nos gustaría, pero hay muchos clientes y casas por decorar igualmente.	85
DIVERSIÓN Divertido como pocos juegos y muy original, con cientos de oportunidades de demostrar tu ingenio.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Un spin-off no tan bueno como la saga original, pero que permite explotar aún más un aspecto fantástico de *Animal Crossing* y que entretiene desde el primer minuto. Bonito y gracioso, perfecto para pasar muchas horas decorando.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.

PS4-PC | THE TALOS PRINCIPLE

PORTAL O BRAID han sido dos de los mejores exponentes recientes de los juegos de puzles, a los que ahora se suma lo nuevo de Croteam, los padres de *Serious Sam*. Aquí la acción descerebrada de sus anteriores juegos cede su sitio a la filosofía -que sirve de hilo conductor para la trama- y unos enrevesados desafíos que nos invitarán a pensar y mucho. Estos retos cobran la forma de los más diversos y enrevesados puzles, que se van complicando a medida que vamos consiguiendo nuevas habilidades (un cristal para hacer rebotar haces láser, cubos que podemos mover, crear un "clon" que copie nuestros movimientos ...). Un desarrollo con la curva de dificultad ajustada y que siempre va a más durante su desarrollo de unas 8 horas. También incluye el DLC aparecido en PC, Road to Gehenna, que añade 4 horas más y un cuidado apartado sonoro, en especial los efectos y el doblaje.

Valoración Si te van los puzles, no vas a encontrar nada parecido en PS4. Bebe de *Braid* y *Portal*, y logra que no los eches de menos. **90**

3DS | 3D SONIC 2

UNO DE LOS MEJORES plataformas 2D de Megadrive aterriza en 3DS con el habitual tratamiento que M2 ha dado ya a unos cuantos clásicos de SEGA (es decir, inclusión de modo 3D estereoscópico, completas opciones hasta para ajustar la región...). En el caso de *Sonic 2*, están los 11 niveles del original, las "Special Stages" con aspecto pseudo 3D o incluso el multijugador competitivo (a pantalla partida y un poco simplón). Pero, aún con todos los años que han pasado sigue siendo muy, MUY divertido.

Valoración Por 4,99 € puedes hacerte con una gran adaptación de un mito de las plataformas 2D. Sigue siendo muy divertido.

PS4-One-PS3-360 | TONY HAWK'S PRO SKATER 5

EL MITO que inició la fiebre por los deportes de riesgo vuelve con su fórmula más clásica (batir récords de puntos y retos al estilo de las primeras entregas...), pero reforzando el componente online para hasta 20 jugadores y rescatando opciones míticas como crear un skatepark, esta vez con más piezas y opciones. El problema es que... es demasiado clásico, con el agravante de tener bugs, un control que no responde bien y técnicamente bastante malo. Una pena. .

Valoración Un ejemplo de cómo no hay que resucitar una saga mítica: sin innovaciones jugables y casi ni tecnológicas.

PS4 | DISGAEA 5

LA LONGEVA SERIE de J-RPGs tácticos debuta en PS4 manteniendo sus señas de identidad prácticamente intactas: un gran elenco de personajes llenos de vida, humor y batallas tan tácticas como profundas... y textos en inglés. La trama no resulta tan inspirada como en anteriores entregas y tampoco puede presumir de unas de ser una revolución ni en lo técnico ni en lo jugable, pero sí introduce algunas novedades interesantes, como el indicador de Venganza, que nos permite desatar algunos movimientos más dañiños tras recibir una cantidad de daño. Un buen título para probar el género si no lo conoces.

Valoración Un buen tactical RPG, aunque ni es el mejor de la serie, ni introduce saltos importantes en lo técnico y jugable. **80**

3DS | ETRIAN MYSTERY DUNGEON

ETRIAN ODYSSEY Y MYSTERY DUNGEON, dos sagas roleras de gran tradición en las portátiles de Nintendo, se unen en un crossover creado en colaboración por sus respectivos creadores: Atlus y Spike Chunsoft. Es básicamente un juego de mazmorras a lo Mystery Dungeon (saga bien conocida aquí por su subserie Pokémon Mundo Misterioso) con el sistema de clases de los Etrian Odyssey.

Valoración Desafiante y muy largo, aunque puede hacerse repetitivo y requiere mucha paciencia. Además, está en inglés. **78**

PS4-Xbox One | WASTELAND 2 DIRECTORS CUT

EL ANTECESOR de Fallout volvió el año pasado a PC y ahora a las nuevas consolas para trasladarnos a una aventura rolera en un mundo postapocalíptico y con combates tácticos. Este Director's Cut añade nuevas opciones (como poder golpear zonas específicas de los enemigos), nuevas líneas de diálogo y opciones, culminando una aventura que atrapa durante 50 horas... aunque aún con "fallitos".

Valoración Una aventura que engancha a lo grande, si bien en ocasiones peca de no profundizar en algunos aspectos. **80**

PS Vita | DUNGEON TRAVELERS 2

PS VITA RECIBE un nuevo dungeon crawler de origen nipón y con combates por turnos que agradará a los fans del género que, además, gusten del humor "ecchi" ... aunque no ofrece nada nuevo.

Valoración Otra buena producción rolera para Vita, aunque apenas aporta nada nuevo a su género. **78**

PS4-One-PC | BLOOD BOWL 2

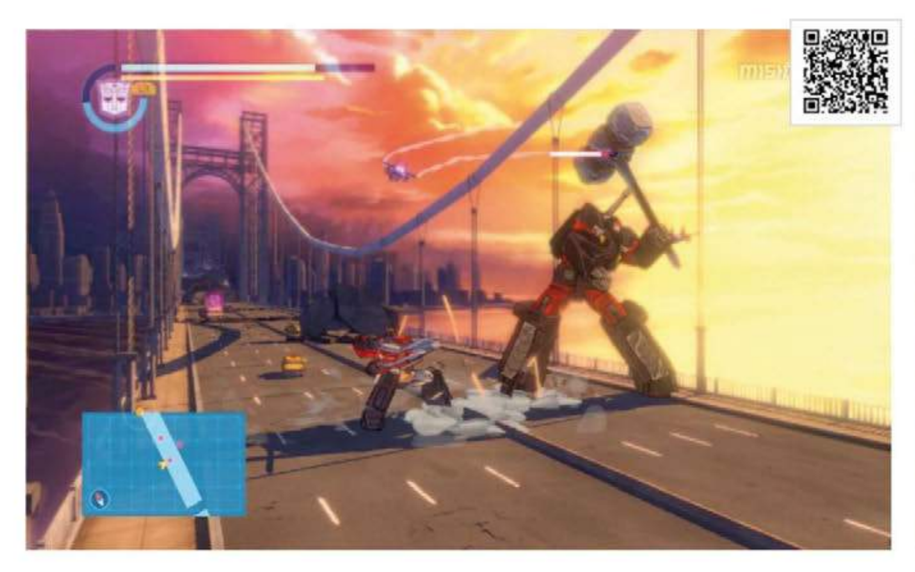
SI CONOCES EL JUEGO de tablero homónimo, vas a encontrar la mejor adaptación a videojuego, con infinitas opciones, ligas de todo tipo y un ritmo más ágil... pero sigue siendo un juego "nicho", que requiere conocer el original.

Valoración Adapta de manera genial el juego de tablero que reinterpreta el fútbol americano con orcos, elfos... **84**

PS4-XO-PS3-360-Vita-PC | RUGBY WC 2015

Y SI EL TOQUE fantástico de *Blood Bowl* no te va, está la opción del simulador "real" que recrea el mundial y otras competiciones, aunque tiene carencias como no tener online, técnicamente discreto...

Valoración Otro nuevo juego retro que llega con la gran jugabilidad de la época, pero flojea en opciones. **77**



PS4-PS3-XO-X360-PC | TRANSFORMERS DEVASTATION

HAY POCOS ESTUDIOS como Platinum, que imprimen su huella como nadie en cualquier juego de acción que produzcan. Así ha sido con *Bayonetta*, *Vanquish*... y ahora con los Transformers. Coge el esquema de control de los juegos de la sensual bruja, es decir un botón de ataque rápido y otro más contundente, y opciones como ralentizar el tiempo al realizar una esquiva en el momento justo y ya te haces una idea de lo que te vas a ver en *Devastation*. Eso sí, la naturaleza "Transformer" se incorpora al juego de forma magistral, con combos que terminan transformándonos en vehículos, secciones de conducción, tiros en tercera persona... Añade una campaña que da de sí para 7 horas, un completo sistema de looteo, opciones como fusionar armas, misiones que se desbloquean al completar el juego o repetir la campaña con diversos robots, y el resultado es un juego hecho a la medida de los fans.

Valoración Aún con detalles de bajo presupuesto, como los entornos, *Devastation* se destapa como un gran juego de acción. **85**

PS3-Vita | DENGEKI BUNKO FIGHTING CLIMAX

LA EDITORIAL DE NOVELAS ligeras Dengeki Bunko reune a 14 personajes de sus títulos, como Sword Art Online o Toradora para contarnos una historia original que los enfrenta en niveles inspirados en títulos de SEGA como *Sonic* o *Virtua Fighter* (también hay luchadores de *VF* y *Valkyrie Chronicles*). Como juego de lucha, técnicamente recuerda a maravillas como *Guilty Gear*, si bien es cierto que a la hora de jugar ofrece una sencillez extrema para que los no habituados al género lo disfruten desde el primer minuto: todos los personajes se manejan igual y con movimientos sencillos. Añade 23 personajes de apoyo, modo online y el resultado es un simple, y entretenido, título.

Valoración Un juego de lucha que tiene en su sencillez su principal "pero"... aunque si no dominas el género te gustará. **75**

PS4-PS3-PC | SAINT SEIYA SOLDIERS' SOUL

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO nos traen un nuevo juego de lucha que es básicamente una versión mejorada y ampliada del *Brave Soldiers* de hace dos años, que en esta ocasión no sólo llega a PS3 sino también a PS4 y PC (estas dos últimas a 1080p y 60 fps). Incluye por primera vez la saga y los personajes de Asgard, y un nuevo modo llamado Combate de oro en el que combatimos con los doce caballeros de oro clásicos. Un elenco con más de 70 personajes (muchos son variaciones del mismo con otra armadura), la inclusión de escenas 3D para narrar la historia y diversos modos (desde peleas sueltas a torneos para 8) ponen la guinda a un juego que gustará a los fans de la mítica serie.

Valoración Como juego de lucha hay mejores alternativas, pero los fans de Saint Seiya encontrarán muchas cosas de su agrado. **74**

PS4-PC | SOMA

TRAS *PENUMBRA* Y *AMNESIA*, dos aventuras de terror de PC, Frictional Studios vuelve a la carga con el género que mejor domina, y que nos llevará a la misteriosa base submarina Pathos-II, en la que nos hemos despertado tras un experimento. Y escapar no será lo único que tendremos que hacer: la base está poblada por criaturas hostiles (humanoides, sombras...), que nos obligarán a andar en sigilo y a oscuras, al tiempo que resolvemos todo tipo de puzles (bastante sencillitos). Con un desarrollo en primera persona, una gran BSO y mejores efectos (doblaje en inglés y subtítulos en castellano), *SOMA* gustará a los fans del terror.

Valoración Pese a su gran ambientación, lastra el resultado la baja dificultad de los puzles, los tiempos de carga, caídas de fps... **77**

PS4-Xbox One | NBA LIVE 16

***NBA 2K16* SIGUE** dominando impasible el parqué gracias a la desidia que transmite la nueva entrega de *NBA Live*, que vuelve cargada de bugs, fallos en IA o una escasez de modos que lo hacen palidecer frente a su rival. Algunas mecánicas serán aprovechables para futuras ediciones, pero por regla general, es un juego de basket que no satisface en ningún apartado, desde las mecánicas de tiro a las animaciones o los comentaristas, que siguen en inglés.

Valoración *NBA Live 16* sigue paseando su desidia por las canchas, con un juego que no está a la altura de la competición. **58**

PS4-Vita | SUPER MEAT BOY

EL ORIGINAL Y DIFÍCIL plataformas de Xbox 360 llega a las máquinas de Sony manteniendo todas sus señas de identidad intactas, jefes finales incluidos, y sin apenas novedades, más allá de una nueva banda sonora y los cameos jugables de personajes de otros videojuegos. Un título difícil, exigente y con estética retro que gustará a los amantes de los retos difíciles... aunque si tienes poca paciencia, quizá sería mejor ir pensando en otro plataformas.

Valoración El juego de 360, tal cual en las dos máquinas de Sony, con apenas un par de añadidos. Un juego muy exigente. **80**

Xbox One | ELITE DANGEROUS

TRAS SU DEBUT EN PC, este complejo simulador espacial nos pone al mando de una nave para recorrer un universo cambiante (en tiempo real) y gigantesco. No faltan los Modos PvP, las batallas...

Valoración Un título enorme, aunque lastrado por un complejo control, llega sin traducir... y más. **87**

PS4-PS3-Vita- PC | SAMURAI WARRIORS 4-II

REVISIÓN DE *SAMURAI WARRIORS 4* que añade diversas novedades (como el modo Survival) o revisiones que afectan al modo historia o las habilidades de los personajes... aunque nada revolucionario.

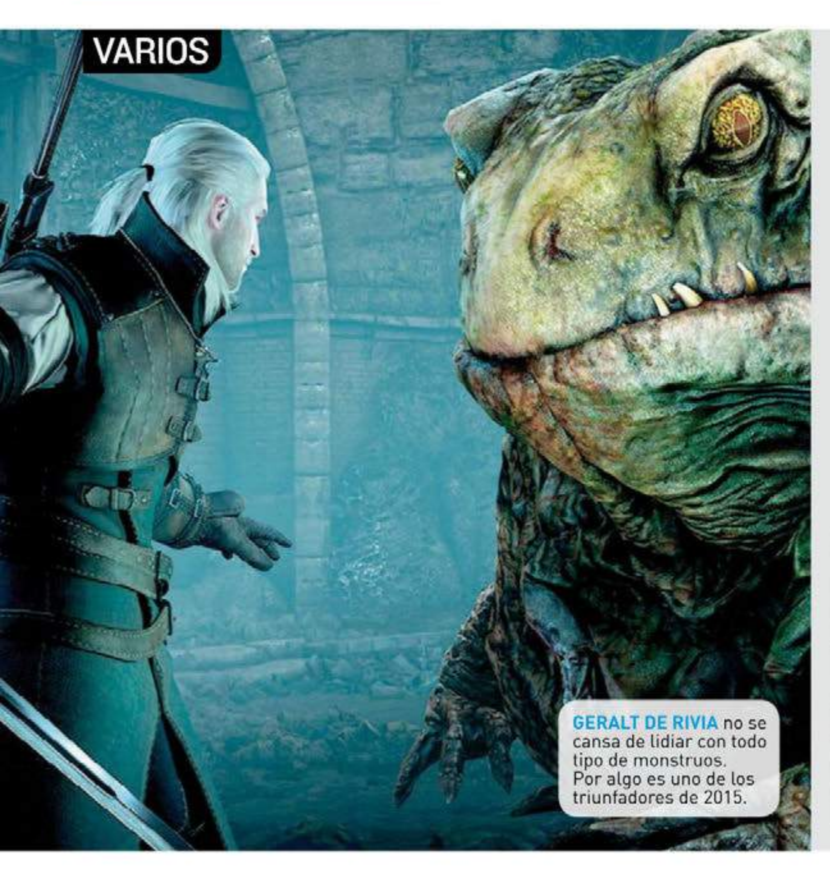
Valoración Una nueva vuelta de tuerca a las batallas japonesas, que divierten gracias al cooperativo. **72**

Vita | CORPSE PARTY BLOOD DRIVE

TERCERA Y ÚLTIMA entrega de la serie de "Visual Novels" de terror, que en este caso sigue apostando por largas conversaciones, puzles y esta vez gráficos chibi 3D. Como los anteriores, llega en inglés.

Valoración Juego de terror que, si conoces la serie, cumple. Si no, te perderás un montón de detalles. **78**

VARIOS



GERALT DE RIVIA no se cansa de lidiar con todo tipo de monstruos. Por algo es uno de los triunfadores de 2015.

THE WITCHER III: WILD HUNT

PS4-XO-PC | 9,99 € - 4 GB

Hearts of Stone

YA ESTÁ A LA VENTA la primera expansión de *The Witcher 3*, uno de los mejores juegos de 2015. Se titula *Hearts of Stone* y nos vuelve a poner en la piel de Geralt de Rivia, centrándose en un arco argumental paralelo a la historia principal, en el que hay que encargarse de Olgierd von Everec, un bandido que posee el don de la inmortalidad. Este DLC ofrece una duración cercana a las diez horas, lo cual es bastante razonable para su ajustado precio (9,99 euros). Aunque CD Projekt jugó al despiste diciendo inicialmente que no habría DLC de pago, lo cierto es que esta primera expansión de las dos que habrá es muy recomendable.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS

PROJECT CARS

PS4-XO-PC

Precio: 5,49 € - Espacio: 1,1 MB

Aston Martin y Mercedes

EL JUEGO DE SLIGHTLY MAD ha añadido un DLC que ofrece dos modelos de Aston Martin (DBR1-2 de 2009 y Vantage GTE de 2014). Por otro lado, ha llegado gratis el Mercedes 300SL.

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

VARIOS

ROCKET LEAGUE

PS4-PC | 3,99 €

Revenge of the Battle Cars

ESTA GENIAL MEZCLA de coches y fútbol sigue ampliándose. Por 3,99 euros, *Revenge of the Battle Cars* incluye dos nuevos vehículos, calcomanías, pinturas, ruedas, propulsores, adornos y antenas. Por otro lado, por 1,99 euros, se puede adquirir... ¡el DeLorean de *Regreso al Futuro*!

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS

TONY HAWK'S PRO 5

PS4-XO | Gratis - 1,1 MB

Vivan los 80

EL REGRESO DEL MITO TONY HAWK no ha cumplido las expectativas, pero nunca está de mas recibir un contenido gratuito. El paquete *Vivan los 80* ofrece diversos objetos de personalización, como un "skin" de Tony Hawk, una tabla de Birdhouse, una tabla antigravitatoria o una tabla con un escudo de águila.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS

WWE 2K16

PS4-XO-PS3-360 | Reserva

Terminator

EL JUEGO DE LUCHA LIBRE se pone a la venta el 27 de octubre y el incentivo de reserva que ha preparado 2K Games para la ocasión es de los que tocan la fibra sensible. Quienes tengan el título encargado recibirán como luchador al mismísimo Terminator, un hombre (o robot, más bien) duro donde los haya.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS

ROCK BAND 4

PS4-XO | 0,79 €

Temas sueltos

HARMONIX se ha vuelto a subir al escenario con su famosa saga musical y ya ha dejado claro que la intención en PS4 y Xbox One es usar esta cuarta entrega para ir ampliando el repertorio, sin más juegos independientes. En la tienda, se pueden descargar numerosos temas, a un precio de 0,79 euros cada uno.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

DISGAEA 5

El nuevo RPG de NIS America se puso a la venta para PS4 el 23 de octubre, y es posible descargar una demo desde la Store, que ocupa 4,7 gigas. Encarnando a un joven demonio llamado Killia, deberemos enfrentarnos a un malvado emperador, con un sistema de combate por turnos que tendrá un alto componente estratégico y de distribución de los personajes en el escenario.

PES 2016

El simulador de Konami ha vuelto por sus fueros esta temporada, y hay disponible una demo que permite disputar partidos con siete equipos: Juventus, Bayern de Múnich, Roma, Corinthians, Palmeiras, Brasil y Francia. Ocupa 3,1 gigas.

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

La trilogía de *Uncharted* ya está disponible en PS4, y Sony ha distribuido una demo de 4,7 gigas que permite disfrutar uno de los mejores niveles de la segunda entrega, *El Reino de los ladrones*.

NOTICIAS

LA POLÉMICA YA ESTÁ SERVIDA

Hace unos días, EA anunció que *Star Wars Battlefront* tendrá pase de temporada y que costará 49,99 euros, lo que generó bastante revuelo entre los usuarios. Con él, se tendrá acceso a cuatro expansiones. Es la misma práctica que DICE ha usado con *Battlefield*.

MÁS PASES

Bethesda ha anunciado también que *Fallout 4* tendrá un pase de temporada, aunque sin especificar sus contenidos. Sólo se precisó que costará 29,99 euros y que equivaldrá, por lo menos, a contenidos por un valor de 39,99.

SIEMPRE EN LÍNEA

Need for Speed se pondrá a la venta en unas semanas y exigirá conexión permanente obligatoria a internet. Será el segundo juego de coches que apuesta por una fórmula similar en menos de un año, pues *The Crew* hizo lo mismo.

MULTIMEDIA

TGS ATAQUE A LOS...

El anime *Ataque a los titanes* tendrá pronto una adaptación para PS4, desarrollada por Omega Force, el estudio responsable de *Dynasty Warriors*. En el Tokyo Game Show se lanzó un tráiler que ya permite saber cómo lucirá.

CoD: BLACK OPS III

La nueva entrega de *Call of Duty* está ya a la vuelta de la esquina y, por fin, se ha enseñado un tráiler de su modo Zombis, que volverá por la puerta grande, al encargarse del juego Treyarch, el estudio que inició esta modalidad en la saga.

STREET FIGHTER V: LAURA

Capcom continúa con su goteo de información sobre su juego de lucha y lo último que ha hecho ha sido enseñar un vídeo de Laura, un nuevo personaje que hará su debut en esta quinta entrega.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

El nuevo juego del ninja más famoso del manganime se lanzará en febrero de 2016, pero, para calmar la espera hasta entonces, Bandai Namco ha ido liberando tráilers de sus espectaculares combates.

TU OPINIÓN CUENTA

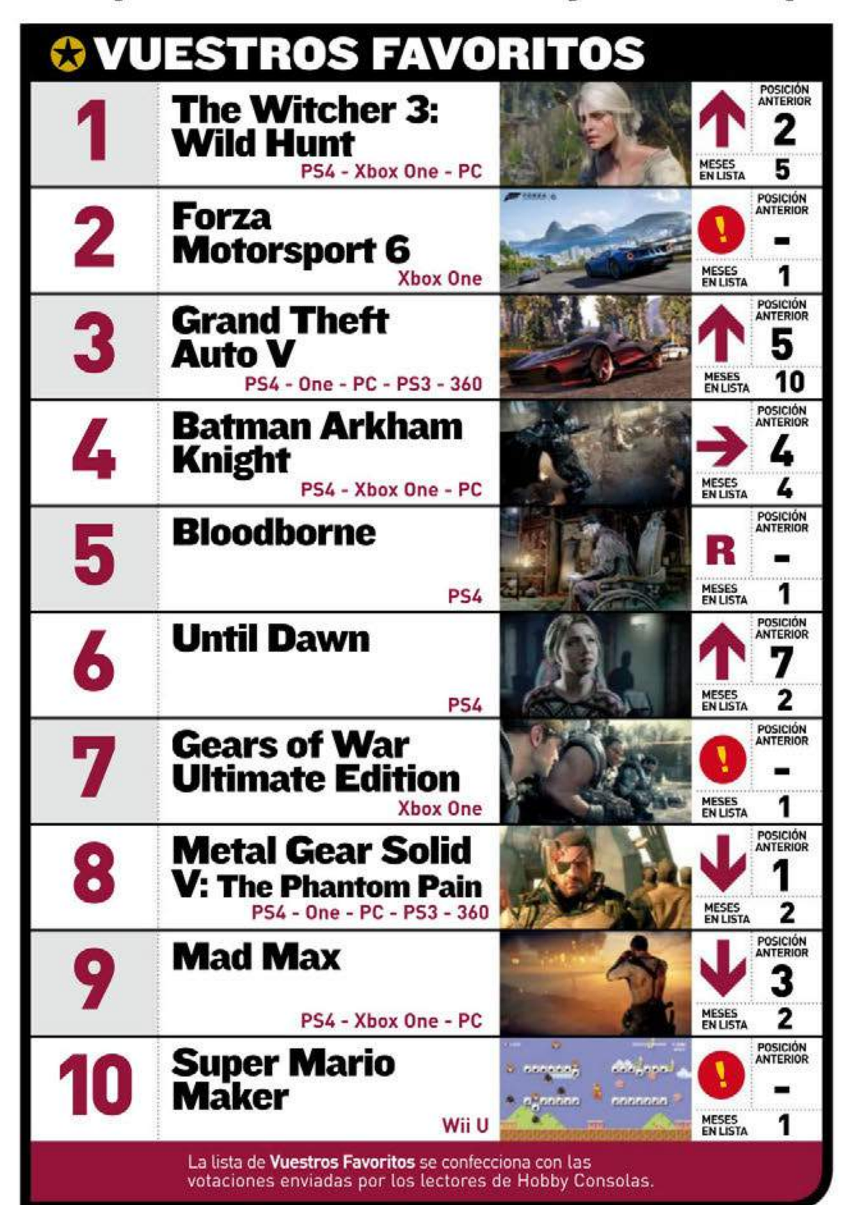
Haznos llegar tus juegos favoritos, tus críticas o tus títulos más esperados entrando en nuestra página de Facebook:

www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC	↑	2	5
2	Forza Motorsport 6	Xbox One	!	-	1
3	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↑	5	10
4	Batman Arkham Knight	PS4 - Xbox One - PC	→	4	4
5	Bloodborne	PS4	R	-	1
6	Until Dawn	PS4	↑	7	2
7	Gears of War Ultimate Edition	Xbox One	!	-	1
8	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	1	2
9	Mad Max	PS4 - Xbox One - PC	↓	3	2
10	Super Mario Maker	Wii U	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS

1 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
Con el recopilatorio de las tres primeras entregas a la venta, ya queda menos para ver de nuevo a Nathan Drake.
FECHA: 18 DE MARZO

2 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC
Tras varios años de parón en el género del rol, Bethesda promete volver por todo lo alto con un título que apunta a la lista de juegazos de 2015.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE

3 Mirror's Edge Catalyst
PS4 - Xbox One - PC
Mientras ultima *Star Wars Battlefront*, el estudio DICE sigue trabajando para que Faith regrese en plena forma.
FECHA: 25 DE FEBRERO

4 Rise of the Tomb Raider
Xbox One
Con más experiencia que en su anterior aventura, Lara Croft volverá a sufrir el lado oscuro de ser arqueóloga.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE

5 Final Fantasy XV
PS4 - Xbox One - PC
Square Enix se está tomando con calma el desarrollo de un título llamado a devolver a su famosa saga al estrellato.
FECHA: 2016

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... MAD MAX

La valoración de Hobby Consolas (nº 291) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

Fiel reflejo de las películas
Nowe Drakengard

"Entretenido, variado, amplio y con muchas dosis de brutalidad, tanto a pie como en el Magnum Opus. Refleja fielmente el mundo macabro de *Mad Max*".

NOTA 90

Furia en la carretera
Andrés Macho

"Avalanche ha captado lo mejor de las películas de *Mad Max* y las claves de *Sombras de Mordor*. Es un impactante híbrido entre conducción frenética y combate cuerpo a cuerpo".

NOTA 86

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**PES 2016** PS4 - Xbox One - PC	90	88/100 "Es el mejor *Pro Evolution Soccer* desde los tiempos de PS2"	35/40 No disponible	9,5/10 "Ningún juego de fútbol nos había deleitado así jamás"	9/10 "La saga entra en una nueva era que hay que experimentar"	9/10 "Es la mejor entrega de la saga desde la época de PS2"	-/10 No disponible
2	**NBA 2K16** PS4 - Xbox One - PC	88	93/100 "Es el mejor juego deportivo del año con mucha diferencia"	-/40 No disponible	9/10 "Visual Concepts sigue subiendo el listón del deporte virtual"	9/10 "El primer clásico del deporte de la generación PS4-One"	8/10 "Cautiva con su personalidad, aunque hay cosas intrincadas"	-/10 No disponible
3	**Destiny: El rey de los poseídos** PS4 - Xbox One	88	90/100 "Reescribe las bases de *Destiny* y multiplica los contenidos"	34/40 No disponible	9/10 "Una expansión que solventa los problemas del original"	9,5/10 "Deja patente la capacidad de Bungie para escuchar a la gente"	8/10 "Es más que una expansión: es un trasplante de corazón"	-/10 No disponible
4	**FIFA 16** PS4 - Xbox One - PC	86	89/100 "Raya a un gran nivel, aunque EA Sports se ha acomodado"	-/40 No disponible	7,8/10 "Es suficientemente bueno, pero quizás no lo suficiente"	8,75/10 "No sorprende, pero su jugabilidad es muy consistente"	9/10 "Premia la actitud de ser paciente con la posesión del balón"	-/10 No disponible
5	**Civilization BE: Rising Tide** PC	85	87/100 "Una interesante expansión, con el agua como punto fuerte"	-/40 No disponible	7,1/10 "Ofrece novedades, pero sigue el problema de la rejugabilidad"	9/10 "Es difícil volver al original sin las mejoras de esta expansión"	9/10 "Cumple el mantra de *Civilization* de ir siempre a más"	-/10 No disponible
6	**Dragon Quest Heroes** PS4	84	89/100 "Lleva la fórmula del 'musou' hacia nuevas fronteras roleras"	35/40 No disponible	-/10 No disponible	8/10 "Uno de los 'musou' que más diversión nos han dado nunca"	8/10 "Un gran acompañante para los *Dragon Quest* canónicos"	-/10 No disponible
7	**SOMA** PS4 - PC	83	77/100 "Un survival horror que te hará pegar algún que otro brinco"	-/100 No disponible	8,1/100 "No todo funciona, pero, sólo por la historia, ya merece la pena"	8,5/100 "Sus entornos submarinos y su narrativa lo mantienen a flote"	9/100 "Da sentido a un género que debe ser más que hacer saltar"	-/100 No disponible
8	**Transformers Devastation** PS4 - Xbox One - PC	78	85/100 "Platinum Games nos deja otro título de acción frenético"	-/40 No disponible	7,7/100 "Sus peleas son una divertida forma de recordar la serie"	8/100 "Un juego del que en Platinum pueden estar orgullosos"	7/100 "No es muy original y los objetivos de las misiones se repiten"	-/100 No disponible
9	**Skylanders SuperChargers** Todas	78	87/100 "Los vehículos y las carreras hacen que sea muy completo"	-/40 No disponible	8/100 "Sus vehículos y sus niveles son como un turbo para la saga"	6,5/100 "Apuesta por un estilo nuevo para la saga y yerra en el intento"	8/100 "Un gran juego para jugar con niños y con no tan niños"	-/10 No disponible
10	**AC Happy Home Design.** 3DS	75	89/100 "Parece poca cosa, pero sorprende cuanto más juegas"	35/100 No disponible	8/100 "Gana mucho cuando se trata de decorar y ser creativo"	5/10 "Le perjudica mucho prescindir de la gestión del pueblo"	-/100 No disponible	7/100 "Un 'spin off' que logra ganarte de una manera inesperada"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

Enorme y algo vacío
Martín Sánchez

"Es interesante en cuanto a los escenarios, pero, a veces, se siente sórdido, con un enorme mundo abierto en el que no hay muchas cosas que hacer".

NOTA 80

Para fans de *Mad Max*
David Cr

"Representa muy bien el Páramo y lo que le rodea, pero, cuando empiezas a ir sobrado, aburre un poco por su baja dificultad y sus monótonas misiones".

NOTA 79

Imperdible para los fans
Richard Giraldo

"Fascina conducir, destruir y arrollar todo lo que hay en este mundo apocalíptico. De verdad sientes que eres Max Rockatansky y vas furioso a cada pelea".

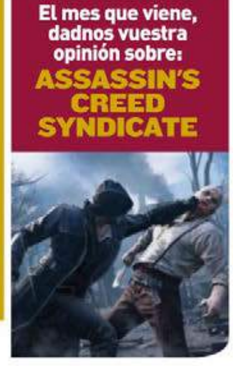
NOTA -

Un juego magnífico
Borja Bushido

"Combina exploración con los componentes clásicos de un sandbox. El combate se podría haber mejorado, pero su acción y su velocidad hacen disfrutar".

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4

El juego del mes

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE...

Las tres entregas de Uncharted aparecidas en PS3 se reúnen en esta remasterización.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €
2	The Witcher 3	95	69,95 €
3	Batman Ark. Knight	95	69,99 €
4	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
5	GTA V	94	72,50 €
6	Destiny	94	39,95 €
7	Bloodborne	93	69,95 €
8	Project CARS	93	71,99 €
9	NBA 2K16 (NUEVO)	93	69,95 €
10	Sombras de Mordor	92	69,95 €

XBOX ONE

El juego del mes

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Asesinos y templarios dirimen sus diferencias en el Londres de la revolución industrial.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €
2	The Witcher 3	95	71,99 €
3	Batman Ark. Knight	95	69,99 €
4	Forza Horizon 2	95	59,95 €
5	GTA V	94	72,50 €
6	Destiny	94	39,95 €
7	Project CARS	93	71,99 €
8	NBA 2K16 (NUEVO)	93	69,95 €
9	Forza Motorsport 6	92	61,99 €
10	Sombras de Mordor	92	69,95 €

PLAYSTATION 3

El juego del mes

TALES OF ZESTIRIA

PS3 sigue viva gracias a juegos que llegan con retraso respecto a su lanzamiento en Japón.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360

El juego del mes

LOST ODYSSEY

Si no lo jugasteis en su día, os recomendamos encarecidamente que probéis este J-RPG. Es una auténtica joya.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS

El juego del mes

ZELDA: TRI FORCE HEROES

Fundamentado en un cooperativo para tres personas, se trata de un *Zelda* diferente.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €
6	Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA

El juego del mes

DRAGON'S CROWN

No nos cansaremos de reivindicar a este beat' em up de Vanillaware como uno de los mejores juegos que hay en Vita.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U

El juego del mes

PROJECT ZERO: MAIDEN OF BLACK...

Está en inglés, pero hay pocos "survival horror" hoy en día que generen tanta tensión al jugador.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	97	59,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	Yoshi's Woolly World	92	47,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
9	Mario Kart 8	91	59,95 €
10	Splatoon	90	39,95 €

PC

El juego del mes

NBA 2K16

Por enésima vez, Visual Conceps ha firmado el mejor juego deportivo del año. Si os gusta el basket, no os lo perdáis.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	StarCraft II	98	39,95 €
4	Metal Gear Solid V: TPP	97	59,99 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 3	95	61,99 €
9	Batman Ark. Knight	95	49,99 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS PARA...

disfrutar de la NBA

La mejor liga de baloncesto es un filón, y no son pocas las compañías que le han sacado partido virtual.

PS4 - Xbox - PC 69,95 €

1 NBA 2K16

En 1999, la añorada Dreamcast inició su andadura occidental y, ante la falta de apoyo de compañías "deportivas" como EA o Konami (nunca hubo un *FIFA* o un *Iss Pro* en la consola), Sega optó por publicar sus propias sagas deportivas. Una de ellas fue *NBA 2K*, a cargo de Visual Concepts, que desde el primer minuto se ganó la aclamación popular, merced a su depurada simulación. A lo largo de las dieciséis entregas siguientes, casi todas ya multiplataforma, la saga no ha parado de crecer, introduciendo novedades de peso cada año, sin perder nunca la capacidad de sorprender.

Recreativas - SNES - MD Descatalog.

2 NBA JAM

Esta legendaria recreativa de Midway ofrecía partidos de dos contra dos, con jugadores reales de la NBA, algo poco habitual a principios de los 90. La espectacularidad de los mates era sensacional.

PS2 - Xbox - Gamecube - PC Descat.

3 NBA LIVE 2004

En la actualidad vaga como un espectro, pero la saga baloncestística de EA Sports vivió grandes tiempos. Esta entrega fue la primera en tener una portada localizada para nuestro país, con Raúl López.

PS2 - Xbox - Gamecube Descat.

4 NBA STREET VOL. 2

Igual que con *FIFA Street*, EA Sports también ha cultivado el baloncesto más arcade con su saga *NBA Street*. Sus pachangas callejeras eran un auténtico espectáculo, pero la serie ya ha caído en el olvido.

Gamecube Descatalogado

5 NBA COURTSIDE 2002

Hoy en día sería impensable, pero Nintendo vio negocio en la NBA y llegó a tener una saga propia que nació en N64. Sus dos primeras entregas estuvieron ligadas a la figura del emergente Kobe Bryant.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Javier Abad

1	The Witcher 3	Multi
2	The Last of Us Rem.	PS4
3	Metal Gear Solid V	Multi
4	Super Mario Maker	Wii U
5	NBA 2K16	Multi
6	AC Syndicate	Multi
7	FIFA 16	Multi
8	Batman Arkham K.	Multi
9	Forza Motorsport 6	One
10	Mario Kart 8	Wii U

Alberto Lloret

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	Batman Arkham K.	Multi
3	The Witcher 3	Multi
4	Super Mario Maker	Wii U
5	Mad Max	Multi
6	Bloodborne	PS4
7	Uncharted: TNDC	PS4
8	Until Dawn	PS4
9	Rare Replay	One
10	Forza Motorsport 6	One

David Martínez

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	The Witcher 3	Multi
3	Batman Arkham K.	Multi
4	Bloodborne	PS4
5	Destiny	Multi
6	GTA V	Multi
7	Uncharted: TNDC	PS4
8	Call of Duty AW	Multi
9	Mario Kart 8	Wii U
10	NBA 2K16	Multi

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	Multi
2	Portal 2	Multi
3	Skyrim	Multi
4	Bioshock Infinite	Multi
5	Shenmue II	Xbox
6	Metal Gear Solid V	Multi
7	AC Syndicate	Multi
8	The Witcher 3	Multi
9	The Evil Within	Multi
10	Rock Band 4	PS4-One

1	**Metal Gear Solid V: TPP**	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	**The Witcher 3: Wild Hunt**	PS4 - Xbox One - PC
3	**Batman Arkham Knight**	PS4 - Xbox One - PC
4	**Super Mario Maker**	Wii U
5	**Bloodborne**	PS4

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

UNA GRAN DESCONOCIDA

Wonder

Si viajamos atrás en el tiempo, al año 1999, recordaremos una época apasionante para las portátiles, con una variedad de modelos y una "sana" competencia... aunque por aquel entonces ya había una reina absoluta: Game Boy, de la que celebramos su 25 aniversario en 2014. Y es que comenzar a hablar de esta época sin mencionar el éxito de Game Boy es imposible. Su estratosférico ascenso invitó a que varias compañías intentaran crear una alternativa para destronarla, sobre todo al comenzar a mostrar evidentes muestras de agotamiento. De hecho, la propia Nintendo buscó su alternativa años antes con Virtual Boy, que fracasaría estrepitosamente dejando en una difícil situación a su creador, Gunpei Yokoi. Hasta ese momento tenía una trayectoria impecable en la compañía tras crear algunos de sus mayores éxitos (incluyendo Game Boy), pero este patinazo le condenó a ser ignorado y apartado de todos los proyectos importantes de la Gran N.

Esta situación terminó por agotar y desgastar a Yokoi, que presentó su dimisión a Hiroshi Yamauchi, entonces presidente de Nintendo, y se embarcó en la creación de su propia compañía, Koto Laboratory, destinada al desarrollo de productos para el entretenimiento.

→ **MIENTRAS TANTO, BANDAI,** compañía principalmente juguetera y que poseía múltiples licencias sobre anime y manga, buscaba la oportunidad de expandirse en el mercado de los videojuegos, al que ya se había aproximado con éxito gracias a los ▶▶

GUNPEI YOKOI, EL ÚLTIMO GRAN PADRE DE LAS PORTÁTILES

Seguramente no se le recordará por su última creación, porque no fue ni la más exitosa ni la más querida. Y es que este inigualable ingeniero fue el más valorado de Nintendo, además de un reputado desarrollador de videojuegos. Después de crear algunos de los juguetes más vendidos de Nintendo en su etapa juguetera, las Game & Watch y la cruceta de control, usada por todas las consolas Nintendo, fue nombrado director general de R&D1, donde creó sagas como *Metroid* o *Kid Icarus*. Posteriormente llegaría su mayor éxito, Game Boy, la portátil que más tarde intentaría derrocar desde la competencia. A causa del fracaso que supuso Virtual Boy, abandonó Nintendo para crear su propia compañía, Koto Laboratory, que tiempo después sería la encargada de desarrollar Wonderswan. Falleció el 4 de Octubre de 1997 en un accidente de tráfico.

EN EUROPA Swan

Si hubo un diseñador que definió una época, ese fue Gunpei Yokoi. El pasado 4 de octubre se cumplieron 18 años de su muerte, y qué mejor forma de honrarle que rememorando su última gran creación, que nunca se lanzó en España,

LOCURAS CON FORMA DE **ACCESORIO**

A lo largo de la vida de WonderSwan se lanzaron diversos periféricos, algunos clásicos como una batería recargable o un protector de pantalla, y otros que no eran muy comunes para la época. Estas fueron algunas de sus principales curiosidades...

WONDERGATE Módem para el móvil. Además tenía navegador y correo, algunos juegos lo usaron para descargar marcadores, circuitos...

WONDER WITCH Kit de desarrollo que incluía un cartucho regrabable, un cable para conectar la consola al PC y el software necesario.

WONDERBORG Un robot programable y controlable desde WonderSwan, que incluía un juego llamado *Robot Works* para interactuar con él.

WONDERWAVE Un adaptador de infrarrojos que se utilizó para intercambiar información con la "mini-consola" de Sony, PocketStation. Pocos títulos lo usaron.

WONDESWAN Y GAME BOY COMPARTEN NO SOLO PADRE, SINO TAMBIÉN PARTE DE SU FILOSOFÍA Y CONCEPTO.

Tamagotchi (aunque con algún descalabro como Apple Pippin). Esto le hizo fijarse en Koto Laboratory y encargarle el desarrollo de una nueva máquina destinada a conseguir una parte del mercado de las portátiles. Yokoi comenzó así a planificar WonderSwan, usando la misma tecnología FSTN que utilizó para la pantalla de Game Boy, pero mejorando algunas características, como su escala de grises, la cual aumentó a 8 tonalidades. También logró hacer un uso más eficiente de la energía consiguiendo que todo funcionase con una única pila AA, lo que repercutió en el peso y dio lugar a una máquina mucho más ligera . Pero sobre todo se centraría en la ergonomía, distribuyendo los botones y los controles para facilitar el uso de la que sería la característica estrella de la consola, cambiar la orientación de la pantalla en vertical o en horizontal si el título lo requería.

DESGRACIADAMENTE, EL 4 DE OCTUBRE DE 1997, y con la consola prácticamente planificada, Gunpei Yokoi y Etsuo Kiso, un ejecutivo de Nintendo que iba al volante, sufren un accidente al impactar el coche donde viajaban contra un camión. Yokoi no sufrió heridas graves, pero al salir del coche para ayudar a los demás implicados fue atropellado por un tercer vehículo, falleciendo dos horas más tarde en un hospital. Las malas lenguas de la época atribuyeron este accidente a un asesinato de la Yakuza, algo que jamás llegó a ser probado.

Este accidente impidió que llegase a ver completada su obra, que se presentó el 8 de octubre de 1998 en Tokio, si bien su comercialización no se produjo hasta meses más tarde, exactamente el 4 de marzo de 1999. WonderSwan se presentó en 9 colores diferentes y acompañada de 4 títulos, siendo *Gunpey* uno de los más especiales, al ser un juego de puzles con el que se homenajeaba a Yokoi y del que existe una versión para PSP. Aunque las ventas iniciales de la máquina no eran muy llamativas en comparación con las de otras plataformas de la época (y eso que el precio de salida era muy competitivo), éxitos como el de *Densha de Go*, con 200.000 unidades en unos días, propiciaron el acercamiento de grandes desarrolladores como Capcom, Konami o Namco, nutriendo a la consola de varias licencias conocidas con capítulos originales como *Makaimura* o versiones adaptadas de otras plataformas como *Beatmania* o *Side Pocket*, además de las suministradas por la propia Bandai basadas en sus mangas como "Gundam" o "Digimon".

LA APARICIÓN DE GAME BOY COLOR obligó a Bandai a actuar rápidamente para no quedar descolgada del mercado. Así el 9 de diciembre de 2000, se lanza WonderSwan Color con un precio muy

FRENTE A GAME BOY, **SU GRAN RIVAL**

Gunpei Yokoi era también el "padre" de Game Boy, y parte de sus ideas las aplicó a WonderSwan. Pero a pesar de ello, y los años que las separaban, en el fondo eran dos máquinas muy distintas...

	Game Boy	WONDERSWAN
PROCESADOR	Z80 modificado 8bits	NEC V30 16bits
DIMENSIONES	90mm x 148mm x 32mm	121mm x 74,3mm x 24,3mm
SONIDO	4 Canales Mono (estereo con auriculares)	4 Canales Mono (estereo con adaptador)
PESO	350 gramos	110 gramos
ESCALA DE GRISES	4 tonos	8 tonos
PANTALLA	LCD Reflectiva 2,5 Pulgadas	LCD reflectiva 2,49 Pulgadas
RESOLUCIÓN	160 x 144 pixels	244 x 144 pixels
BATERÍA	4 pilas AA	1 Pila AA
AUTONOMÍA	aprox. 15-30 horas	aprox. 40 horas
PRECIO	12500 Yenes (87€)	4800 yenes (39,07€)
CATALOGO	aprox. 1000 títulos en versión monocroma	aprox. 200 títulos entre las tres versiones de consola

LA SUERTE DE WONDERSWAN QUIZÁ HUBIERA SIDO DISTINTA SI SE HUBIERA LANZADO EN EUROPA POR 50 EUROS

UNA CONSOLA, **TRES VERSIONES**

La primera y única consola de Bandai era técnicamente superior a Game Boy, en parte debido a los diez años que las separaban, aunque eso sí, inferior a Neo Geo Pocket. Y aunque gozó de un tiempo de vida relativamente reducido, tampoco le faltó tiempo para recibir dos revisiones de hardware...

1999

WONDERSWAN La primera versión destacó por la duración de sus baterías y la disposición de los botones

2000

WONDERSWAN COLOR Compatible con el catálogo previo, redujo su tamaño, aumentó la RAM, pantalla a color...

agresivo de 6800 Yenes (50 € aprox) y con total compatibilidad con el catálogo de WonderSwan, además de contar con títulos específicos que harían uso de 241 colores simultáneos de una paleta 4096. Por lo demás, contaba con las mismas características que el modelo original, a excepción de la memoria RAM, que aumentó y el tamaño de la pantalla, que subió hasta las 2,8 pulgadas, aunque como contrapartida el aumento de consumo acortó la duración de la pila hasta las 20 horas. Aprovechando el momento de tensión que vivían Nintendo y Square, Bandai se las ingenió para firmar un acuerdo con esta última, que se encargó de adaptar algunas de sus obras como *Chocobo no Dungeon* o *Final Fantasy*, lo que unido a varias ediciones especiales de la consola adornada con motivos de estas licencias contribuyó a elevar el índice de ventas de la consola hasta el 8% en su pico más alto, situándose así como la segunda portátil más vendida de su época en su territorio.

➔ **EL ÚLTIMO INTENTO DE BANDAI** por hacerse con más cuota del mercado portátil llegó el 12 de julio de 2002 bajo el nombre de Swan Crystal, con unas especificaciones exactas a WonderSwan Color, pero con un cambio significativo: la obsoleta pantalla FSTN de los modelos anteriores, que producía ghosting o "estela", se sustituyó por una nueva con tecnología TFT que solucionaba totalmente el problema, aunque esto volvería a disminuir la duración de la pila hasta las 15 horas. Esto, y de nuevo un precio de lanzamiento más bajo que el de la competencia, no bastaron para competir con GBA y Nintendo, que ya había solucionado sus problemas con Square y veía cómo se disparaban sus ventas.

En 2003, Bandai anunciaba el cese definitivo de la producción de Swan Crystal debido a sus bajas ventas. Este anuncio quizá no se habría producido de haberse materializado el acuerdo que existía con Mattel para la distribución de la consola en otros países, lo que con toda seguridad habría prolongado su vida. Por desgracia, WonderSwan jamás salió de Japón, y sólo podemos hacernos con ella en el mercado de 2ª mano, sobre todo si queremos disfrutar de algunos juegos que difícilmente volveremos a ver por temas de licencias. Y no solo eso: es el legado póstumo de un genio de los videojuegos. ■

2002

SWAN CRISTAL Arregló los problemas de pantalla con un nuevo modelo que utilizaba la tecnología TFT.

GRANDES NOMBRES PARA UNA GRAN PORTÁTIL

Si algo exprimió Bandai fueron las licencias de sus animes para surtir a WonderSwan con títulos de renombre. Además, llegó a acuerdos para hacerse con IPs exitosas, entre las que se encuentran continuaciones o remakes de sagas iniciadas en otras plataformas.

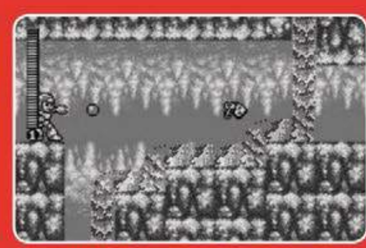
1 ONE PIECE Grand Battle Colosseum Juego de lucha 1vs1, con toques *Smash Bros.*, ítems para derrotar al rival...

2 FINAL FANTASY Square mejoró para WS su famoso RPG, como *FF2* y *FF4*, cancelándose *FF3* por detalles técnicos.

3 MAKAIMURA Nuevo *Ghosts'n Goblins* con las señas de la saga, gran dificultad y niveles para poner la consola en vertical.

4 SAINT SEIYA Ougon Densetsu Hen Perfect Un RPG clásico, con combates por turnos basado en la saga del Santuario.

5 GOLDEN AXE Conversión meritoria de la Coin-up de Sega, aunque con alguna animación mas tosca de lo debido.



6 ROCKMAN & FORTE Secuela de un spin-off de Mega Man, inédito fuera de Japón. Un plataformas difícil y fiel a la saga.

7 POCKET FIGHTER Adaptación del beat'em up de Capcom con personajes SD de *Street Fighter 2* y *Darkstarkers*.

8 KLONOA Excelente juego que mezcla plataformas y puzles. En ciertos niveles hay que usar la consola en vertical.

9 CLOCK TOWER Aventura de terror point & click, en la que debemos sobrevivir a un maníaco dentro de una mansión.

10 BEATMANIA Juego musical de Konami en el que emulamos a un DJ y debemos que pulsar los botones al ritmo de las notas que descienden por la pantalla. Incluía un mini-plato para hacer scratching.

Año 1993 | Compañía Camelot | Formato Mega Drive

EN EL BANDO EQUIVOCADO

Los 16 bits coronaron un género como el del rol gracias a enormes producciones, aunque una de las dos plataformas que lucharon por conquistar nuestro hogar fue la clara ganadora por la calidad de los títulos que acogió en sus circuitos.

■ **NO CABE DUDA** que la generación que alentó la pelea entre Mega Drive y Super Nintendo fue la que despertó el gusto por los RPGs a gran cantidad de jugadores. La mayor parte de los títulos rompedores en el género fue lanzada cuando habían transcurrido unos años desde que esas consolas llegaron al mercado, y especialmente si nos centramos en su desembarco en Europa, debido a los retrasos que sufríamos en recibir muchas producciones desde Japón.

El caso de *Shining Force II* cae justo en esa situación, ya que salió en su país de origen a finales de 1993 pero no sería hasta el verano siguiente cuando lo pudimos catar por estos lares. Mientras que los usuarios del "Cerebro de la Bestia" venían disfrutando ya de juegos como la tercera entrega de *Zelda* y otros (más aún si tenían la posibilidad de jugar a títulos importados), los seguidores de Sega tenían un elenco mucho menor dentro del cual poder elegir. El enfoque más arcade que siempre había mostrado Mega Drive, unido al poco éxito que el sistema estaba teniendo en el país nipón (cuna del RPG en consola), hicieron que los desarrolladores autóctonos se fijaran en Super Nintendo como la plataforma ideal para poner en el mercado sus creaciones roleras.

→ **SHINING FORCE II** fue "parido" por la que hoy conocemos como Camelot, la mítica desarrolladora que volcó sus primeros años en Sega para luego pasarse al bando de Nintendo. La saga a la que pertenecía ya tenía algunos títulos en su haber y otros llegaron después, pero la personalidad que destilaba esta entrega y el momento en el que apareció la marcaron como la mejor de toda la serie y, junto a *Phantasy Star IV*, como la producción de rol más importante que se lanzó para Mega Drive. Mejoraba lo visto en el primer *Shining Force* y en otros títulos del género, desarrollaba una historia épica y presentaba un elenco

EL RESTO DEL GRUPO

Al igual que ocurrió en Super Nintendo y como consecuencia de su éxito en ese sistema, los RPGs acabaron llegando en buen número a Mega Drive. Salvo con el salto de la serie *Phantasy Star* a la 16 bits de Sega con su segunda entrega en 1989, el grueso de los títulos rompedores del género aterrizaría a partir del año 92. Así lo hizo *Shining Force*, y aunque no era el juego debut de la saga, sí estableció las bases para lo que sería el juego de este mes y su tercera parte (que acabaría yéndose a Sega Saturn). *Landstalker* también fue publicado ese mismo año (todavía se recuerda el "trauma" por su llegada a Europa, aunque no a España) y *Phantasy Star IV* (derecha) se lanzó en 1993, completando el grupo *The Story of Thor* un año después y *Light Crusader* en 1995. Un grupo heterogéneo dentro del rol y con personalidad, aunque sin duda un escalón por debajo de lo que pudimos presenciar en la Super NES.

de personajes con mucha personalidad de entre los cuales destacaba Peter, el majestuoso fénix. Además, el control y los menús eran simples y ayudaban a disfrutar de una jugabilidad limpia, algo básico en un juego de rol táctico.

Las treinta horas que había que invertir para completarlo se convertían en una delicia y una experiencia empática hacia los héroes de nuestro grupo, algo que hasta entonces parecía exclusivo de los poseedores de la consola rival. El RPG se estaba asentando como uno de los géneros que más seguidores ganaría y *Shining Force II* contribuyó a ello, no sólo por haber satisfecho a los jugadores de una plataforma donde escaseaban estas experiencias, sino especialmente para los europeos por ser uno de esos títulos que no se quedó en Japón o Estados Unidos. Aunque costara 12.000 pesetas (unos 120 euros de hoy) y estuviera en inglés.

HISTORY RELOADED

TROPEZAR DOS VECES CON LA MISMA PIEDRA

■ **NINTENDO,** como una de las compañías históricas del sector, ha tenido tiempo para cometer errores a lo largo de su trayectoria empresarial. Sus consolas de 8 y 16 bits fueron dos bombazos tanto a nivel de ventas como del software que alojaron en sus circuitos y, aunque la N64 no tuvo la repercusión de aquellas y le tocó "bailar" con PlayStation de Sony, su máquina de 64 bits nunca podría ser catalogada como fracaso.

EL STOCK no vendido del hardware (unas 85.000 uds.) fue colocado a precio de chatarra para su destrucción...

Pero, como hemos dicho, Nintendo también luce en su pasado varios tropiezos y estos llegaron en la segunda mitad de los años noventa. El primero (y muy sonado) de ellos fue el Virtual Boy, el famoso visor-consola de gráficos en rojo y negro que pretendía introducir el 3D en nuestras vidas como jugadores y quería hacerlo embutido en un diseño claramente inspirado en los dispositivos de realidad virtual que pegaban por aquel 1995. No llegó a salir en Europa, se quedó lejos del millón de unidades vendidas y su vida comercial fue de tan sólo ocho meses, pero un año antes de aquel "castañazo" y coincidiendo con la etapa final del desarrollo de la Nintendo 64, los de Kioto comenzaron un proyecto que tenía como fin compensar una carencia que su próxima consola reflejaba incluso antes de nacer.

➔ **LA POR ENTONCES CENICIENTA** de los videojuegos, también conocida como Sony, llegó antes al cambio generacional con su primera consola. El abandono del cartucho como soporte era la tendencia y PlayStation la reafirmó (algo que Sega también haría con su Saturn), pero Nintendo siguió confiando en él por su velocidad de lectura y una capacidad aparentemente suficiente para afrontar las producciones que estaban por llegar.

N64 era una máquina totalmente capaz para una época en la que los juegos emplazados en entornos tridimensionales debían imponerse por la simple evolución del sector, sin duda mejor que PSX y Saturn, pero el problema se le planteó a Nintendo cuando los escenarios prerenderizados empezaron muy pronto a despertar el gusto de los jugadores. Esos requerían de una capacidad de almacenamiento que el cartucho no podía satisfacer, bien por razones técnicas o de coste, y el pánico se desató en las filas de la compañía porque su consola no iba a ser capaz de darle al mercado lo

POCA CANTIDAD Y CALIDAD

Nueve títulos en nueve meses es el escasísimo bagaje que ofreció el 64DD a sus usuarios. *SimCity 64* (derecha abajo) y *Nippon Pro Golf Tour 64* son los menos llamativos junto al mediocre *Doshin the Giant* (que también pudo jugarse en GameCube), título para el que hubo una expansión que requería del original. El que ya era otro cantar fue *F-Zero X Expansion Kit* (derecha centro), al añadir novedades al juego para Nintendo 64 entre las que destacaba sobremanera un editor de circuitos. Y los más populares entre el público nipón fueron los cuatro títulos englobados en *Mario Artist* (derecha arriba), serie de programas de dibujo, animación y edición gráfica que se quedó a medias tras la retirada de la plataforma.

que de repente pedía. La opción elegida para contrarrestar esto fue un soporte magnético propietario que seguía teniendo una capacidad diez veces inferior al CD-ROM aunque a un coste menor que el del cartucho. Esta idea no terminaba de ser muy convincente, pero permitía a Nintendo mantener el control sobre ella y evitar la piratería que asomaba con fuerza sobre el soporte óptico, si bien su desarrollo se alargó nada menos que cinco años sin un porqué aparente y no fue hasta finales de 1999 cuando el producto vio la luz y apareció en las tiendas.

➔ EL ENORME RETRASO con el que el 64DD llegó al mercado impidió cualquier posibilidad de éxito. Sony estaba liderando la generación sin despeinarse y su esperadísima PS2 estaba al caer, por lo que Nintendo decidió limitar el daño que le haría un lanzamiento mundial y dejó el add-on únicamente en tierras niponas.

Aunque más adelante algunas unidades se venderían en tiendas, el grueso de las 15.000 que se colocaron en toda su vida comercial lo hicieron en un pack de venta por correo llamado Randnet. Este nombre venía de la infraestructura online que iba a servir para que los usuarios del dispositivo jugaran entre ellos, se comunicaran, probaran juegos en fase beta y navegaran por internet entre otros servicios, la mayoría de los cuales nunca llegó a funcionar. El set incluía el aparato, un módem, el Expansion Pak, el disco del sistema y seis juegos que se entregarían por etapas además de un año de suscripción, y todo ello por 30.000 yenes.

■ SU DESARROLLO SE ALARGÓ TANTO QUE EL 64DD SE QUEDÓ EN JAPÓN ■

➔ DEBIDO A SU CARÍSIMA IMPLANTACIÓN, sólo tres juegos más llegaron al periférico y la infraestructura online se suspendió a los catorce meses de su inauguración. Sin apoyo de terceros y con una nueva generación ya implementada, Nintendo pasaba página con su GameCube y el 64DD entraba en la historia de los videojuegos como un sonoro fracaso. La lista de juegos que en algún momento estuvieron en la órbita del add-on fue bastante grande, y los mismos acabaron siendo lanzados en N64, cancelados o "traspasados" a la nueva generación, aunque esto a la larga no fue tan negativo como parece en primer término y los de Kioto tomaron nota de la experiencia y aprendieron de sus errores, si bien el salto al formato óptico fue un tanto atípico con el Mini DVD que empleó más tarde GameCube.

➔ LA TECNOLOGÍA DESARROLLADA acabó posibilitando la creación de una saga tan exitosa como *Animal Crossing* gracias al reloj en tiempo real y la opción de escritura de gran cantidad de datos que tenía el soporte magnético, y otras ideas como las que dieron pie a *Wario Ware, Nintendogs* y los Miis también salieron del inacabable desarrollo que sufrió la máquina y el escaso tiempo que pasó entre los japoneses. Hoy día el 64DD no es más que una muy cara pieza de coleccionismo debido a su extrema rareza, aunque tras ver el legado que dejaron los conceptos que salieron de su creación sería mejor pensar dos veces si la palabra fracaso es aplicable. ¿En su momento? Sin duda. ¿A largo plazo? En absoluto.

LA EXPERIENCIA PREVIA

El 64DD no era el primer add-on visto en una consola de Nintendo, y lo cierto es que la experiencia con los anteriores no fue negativa. El Famicom Disk System es el "añadido" más exitoso lanzado para un sistema doméstico, ya que vendió más de cuatro millones de unidades en Japón y permitió jugar a las mejores versiones de títulos como *Metroid* o *Castlevania*. Por su parte, Super Famicom tuvo también en el país nipón al Satellaview, el receptor de satélite que no gozó de unas ventas destacadas pero sí de un servicio de contenido interesante. Otra cosa habría sido el proyecto de CD-ROM junto a Sony, aunque esa historia ya sabemos cómo acabó...

TELÉFONO ROJO
Yen te responde

Halloween está al caer y yo tan contento. Es el único día del año en el que puedo ir con la careta sin que nadie me llame chiflado. Y encima doy un miedo que te cagas.

La mafia siempre te hace esperar

@ Saludos Yen. Mis felicitaciones por hacer una de las mejores secciones de la revista. Paso a preguntarte un par de cosillas que me traen de cabeza:

■ Soy un gran fan de la saga *Yakuza*, tengo todo lo que se ha editado aquí. El año pasado leí que tenían pensado lanzar en Occidente *Yakuza 5*, aunque fuese en formato digital, a mediados del 2015. Bien, el 2015 se está acabando y a Kazuma ni se le ve ni se le espera. ¿SEGA nos la pega o qué ha pasado aquí? Ya de paso, ¿me voy despidiendo de los spin off y de las remasterizaciones de las dos primeras entregas o aún hay esperanzas?

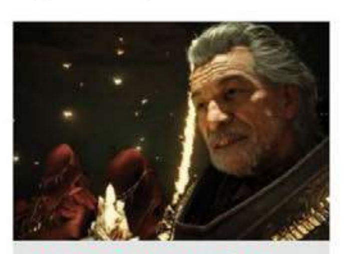
YAKUZA 6 aún no tiene confirmada su salida en las PS4 europeas y, por si fuera poco, SEGA no hace más que ponernos los dientes largos con la nueva entrega, que contará con el actor Takeshi Kitano.

Yakuza 5 llegará finalmente a España a mediados de noviembre, solo en formato digital. SEGA lo ha confirmado por activa y por pasiva y te aseguro que van a cumplirlo. En cuanto al spin off *Yakuza Ishin* o el remaster del primer juego, *Yakuza Kiwami*, el horizonte parece algo más turbio. Teniendo en cuenta que hemos tenido que esperar tres años para ver *Yakuza 5* muy buenas van a tener que ser las ventas en Europa para que SEGA se digne a traernos esas entregas. *Yakuza 6*, que contará con la presencia del actor Takeshi Kitano, entre otros, tampoco tiene confirmada su salida en Europa. Sería un error por parte de Sony no apretarle las tuercas a SEGA para que nos llegue puesto que se trataría de un juego exclusivo de PS4 bastanet potente.

■ Y otra duda. Flipé con la demo técnica que Square sacó del motor Luminous Engine hace dos años. Bueno, pues el mes pasado me quedé esqueleto cuando leí que *Final Fantasy VII Remake* se hará con el Unreal Engine 4. ¿Eso es cierto? Y si es así, ¿qué sentido tiene? ¿Lo lógico no sería que Square amortizase lo posible su nuevo motor, con lo que debe haberles costado? Saludos y seguid así.

Kingdom Hearts III comenzó su desarrollo con el Luminous Engine de Square y ha cambiado a Unreal Engine 4. El director de *FF VII Remake*, además, ya ha confirmado que el juego no utilizará el motor de la compañía nipona, sin especificar si usará el Unreal 4, aunque parece lo más probable. El único juego que lo usará, por ahora, será *Final Fantasy XV*. Desde luego algo raro está pasando con el motor si cuando se ponen a hacer un juego, después de gastarse un dineral en el Luminous, como inversión de futuro, acaban usando el motor de Epic.

Miguel Ortega



SQUARE ENIX MOSTRÓ SU LUMINOUS ENGINE en el pasado E3 2012 con la demo técnica Agni's Philosophy, de Final Fantasy. *FF XV* lo usará, pero *Kingdom Hearts III* lo ha cambiado por Unreal y *FF VII Remake* no lo usará.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Me equivoqué al comparme una PS Vita?

■ Hola Yen, oigo decir muy a menudo que PS Vita no tiene juegos. Yo he disfrutado de muchos grandes títulos. Entonces pregunto, ¿crees que PS Vita es una mala consola?

Ni mucho menos. PS Vita, como dices tiene grandes juegos, como *Tearaway*, *Gravity Rush*, *Hotline Miami*, *Persona 4* o *Dragon's Crown*, por poner unos ejemplos. El problema es que cada vez recibe menos títulos de esa calidad y la mayoría son juegos indie. Ahí sí que hay tirón de orejas para Sony.

Christian (Cuba)

vuestra OPINIÓN

Un libro puede ser un videojuego

@ **Hola Yen, tengo una pregunta que hacerte:**

¿Qué opinas sobre el videojuego-libro *Infernorama*?

Hombre, es más un libro que un videojuego, aunque sea ambas cosas. Los escritores Francisco Miguel Espinosa y Ángel Luis Sucasas han escrito un libro en el que el mismísmo Diablo desafía a la protagonista del libro a completar 666 fases de un videojuego. El libro está lleno de referencias y vocabulario típico de los videojuegos y, lo mejor, también incluye uno, una aventura gráfica de los creadores de *Gods Will Be Watching*, que servirá como prólogo para el libro. Desgraciadamente, y aunque libro y videojuego ya han salido, no he podido hacerme con él pero sabiendo que los creadores del juego son los que son su calidad está fuera de dudas. Una propuesta realmente interesante que espero catar pronto.

Sheik

Más remasters de Gears of War

@ **Hola Yen, aquí van unas cuantas preguntas:**

Estoy algo impaciente con el futuro *Rollercoaster Tycoon World* para PC. Llevamos todo el año con noticias sobre su desarrollo pero ¿cuándo saldrá realmente a la venta en España?

Pues llegará el próximo 10 de diciembre. El simulador de parque de atracciones no incluirá, como pasó en su polémica versión móvil, ninguna microtransacción. La novedad más interesante, al margen de las mejoras gráficas, será la física realista al construir nuestras montañas rusas, que nos obligará a crearlas con un trazado físicamente posible si no queremos ver a los clientes estampándose contra el suelo.

Y otra duda, ¿habrá remasterizacion del resto de *Gears of War* para One? ¿Y un pack con todos? Gracias y un saludo.

The Coalition, el estudio encargado del remaster de la primera entrega, ha hecho un buen trabajo y puede que después de Gears of War 4 veamos por fin una colección remasterizada de toda la saga.

Jorge García Olmo

« DE MOMENTO NO HAY NINGÚN DLC PROGRAMADO PARA LA CAMPAÑA DE MGS V: THE PHANTOM PAIN »

INFERNORAMA, el nuevo libro de Francisco Miguel Espinosa y Ángel Luis Sucasas, es una oda al mundo de los videojuegos. Está lleno de referencias al mundillo y hasta incluye un videojuego creado por los desarrolladores de *Gods Will Be Watching* que hará de prólogo.

El dolor fantasma mola mucho

@ **Hola Yen, sabio entre sabios del mundo videojueguil. Te escribo para ver si me puedes ayudar a resolver algunas dudas de nuestra afición:**

¿Existe la posibilidad de que saquen para PS4 un recopilatorio con todos los juegos de la saga *Metal Gear Solid*, tal y como ocurrió en PS3?

Desde luego sería un lanzamiento interesante para Konami, y más ahora que Kojima ya no está en la compañía así que no pierdas la esperanza, puede que lo veamos.

¿Está previsto que saquen algún DLC con misiones nuevas?

No, lo único previsto es lanzar nuevas apariencias para los personajes. Es posible que para el online salgan nuevos DLC's pero Konami ha dicho que no tiene pensado sacar nuevo contenido para el modo historia. No sería la primera vez que diciendo eso al final sí lo sacan, así que, una vez más, no pierdas la esperanza.

Esta vez parece ser que sí, que realmente es el último título de la saga de Hideo Kojima. ¿Qué rumbo crees que tomará la saga tras la marcha del maestro? ¿Crees que seguirán apostando por el mundo abierto o volverá a sus orígenes más "pasille-

Yo apoyo el sacrilegio

Agustín Álvaro

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Hola Yen, quería comunicarte la gran alegría que me has dado cuando has confesado que *Final Fantasy VIII* estaba entre tus entregas favoritas. ¡Menos mal que no era el único que lo pensaba! Para mí, el gran fallo de *FF VIII* no fue otro que el número. Sí, ese VIII que va detrás del VII. *FF VII* dejó el liston muy alto; tan alto que, al menos yo, lo considero el mejor juego de la historia. Era una misión casi imposible superar aquello, y creo que es ahí donde se perdió el buen juicio, donde la comunidad pasó a despreciarlo por no superar a su antecesor. Sin llegar a ser *FF VII*, puedo asegurar que *FF VIII* está entre los 10 mejores juegos que he jugado nunca, y te aseguro que he jugado muchísimos juegos en esta vida. En cambio no entiendo la opinión general de *FF IX*, un juego que los fans adoran y alaban y que, personalmente, me resultó tan aburrido que ni siquiera lo terminé. Siempre he pensado que si *FF VIII* hubiera sido el IX y viceversa, tendríamos a este juego en el lugar que tu y yo sabemos que merece.

Yen: Qué puedo decir. Yo pienso igual y también dejé *FF IX* a medias, aunque años después lo retome y lo terminé, así que coincido plenamente. Eso sí, *FF IX* era un gran juego y entiendo que tenga legión de fans. Hoy en día me conformaría con que *FF XV* fuese la mitad de bueno que el VIII o el IX.

vuestra OPINIÓN

Potencia a medio gas

Borja Silva

Hola Yen, soy un viejo seguidor de la revista y llevo más de 30 años jugando videojuegos. Nunca había visto una generación de consolas tan poco potentes como PS4 y Xbox One. Viendo la polémica con la resolución de *Star Wars Battlefront* en consolas y sabiendo como sabemos que muchos otros juegos han llegado a 900p en ambas consolas (más en Xbox One, no hay que negarlo) tengo claro que lo que nos han vendido es un motor Mercedes como el de Fernando Alonso. Las compañías, que son muy muy buenas en esto, como Alonso pilotando, consiguen sacarle todo el jugo y salvar los muebles, pero la realidad es que el aspecto gráfico de la mayoría de ellos también les hace estar a la cola de la innovación tecnológica, como Alonso en la parrilla de salida. Tengo claro que esto es una generación de transición y que no será un gran salto gráfico. Un consejo Alonso: haz como yo, que me he pasado al PC y cambia de escudería; será mucho más fácil ganar.

COLABORADORES BORN TO PLAY HOBBY CONSOLAS

Yen: No te falta razón en algunas cosas, como que parece una generación de transición en algunas cosas, pero creo que dentro de no mucho empezaremos a ver juegos más impactantes en lo gráfico por mucho que PS4 y Xbox One no sean ningún Ferrari. El PC siempre va a ser la mejor plataforma para estar a la última, pero es mucho más cara.

ros"? Personalmente prefiero que se tire por el estilo sandbox.
Yo apuesto a que seguirán con un desarrollo abierto, por mucho que el estilo de juego le salga más caro a Konami que volver al desarrollo pasillero. Otra cosa es que veamos muchas novedades (o tantas como si Kojima estuviera al frente) en la siguiente entrega.

¿Para cuándo un spin- off con Quiet como protagonista? Me parece un personaje muy interesante tanto por su historia como por sus habilidades.
Pues estaría bastante bien. Sería una propuesta muy interesante para repetir la fórmula de *Revengeance*. De momento no hay nada confirmado ni rumoreado siquiera.

Saliéndome del tema *MGS*... ¿El que vaya a salir un remake del *Dragon Quest VIII* para 3DS inválida que salga también en PS Vita? Pienso que es un juego que encajaría como un guante para esa plataforma.
La saga *Dragon Quest* siempre se ha arrimado a la consola más vendida y no creo que una versión de PS Vita esté entre sus planes. Eso sí, te puedes desquitar con Dragon Quest Builders, que saldrá en 2016 en PS4, PS3 y PS Vita.
David Guirado Lozano

Apostando con Rockstar

@ Buenas Yen, me encantaría que me pudieras responder a unas preguntas:

¿Llegará la retrocompatibilidad finalmente a PS4? Y si fuera así, ¿sería también en formato fisico o solo digital?
Sony ni siquiera ha dado pie a los muchos rumores que han circulado por Internet. Eso no quiere decir que no podamos verlo en un futuro pero, como he comentado en otras ocasiones, sería tirar por tierra el sistema PS Now en el que han invertido un dineral. Lo mismo la fuerza de Xbox One y su retrocompatibilidad crece y se ven obligados a imitarles, aunque dudo mucho que eso suceda. En cuanto a si sería algo físico o digital la respuesta es contundente: digital. Lograr, a estas alturas, poner un juego en disco de PS3 y que funcione en PS4 me parece complicado.

¿Crees que Rockstar lanzará antes *Bully: Canis Canem Edit 2* o *Red Dead Redemption 2*?
Este tipo de preguntas son una verdadera encerrona. Rockstar no ha dicho nada y aventurarse es muy difícil. Se ha rumoreado mucho con que Rockstar estaría enfrascada en el desarrollo de *Bully 2* pero creo que, aunque sea cierto, veremos antes *RDR 2*. Es una apuesta más segura para estrenarse en la nueva generación.
Alejandro

A mejorar Madrid Games Week

@ Hola gran Yen. Antes de nada decir que aplaudo el trabajo que hacéis todos los colaboradores de Hobby Consolas y mil gracias por hacerme feliz mes a mes. A ver si puedes resolver mis dudas:

El caso es que he estado en la Madrid Games Week y no he visto nada sobre algunos juegos de los que me esperaba al menos un gameplay, como por ejemplo *Rise Of The Tomb Raider*, *Horizon Zero Dawn* o *Scalebound*. ¿Por qué crees que no se han presentado algunos de los juegos que saldrán éste año?
El caso de Microsoft es muy fácil de explicar. Simplemente no han querido acudir a la feria, por lo que no has visto nada de Lara, *Scalebound* o *Halo*, por ejemplo. Es una muestra más de lo poco que parece importarle a los de Seattle el mercado español. Lo de *Horizon Zero Dawn* es más porque está en una fase de desarrollo aún muy alpha. Lo que desde aquí debemos decir es que queremos que las compañías traigan grandes juegos y anuncios importantes a la Madrid Games Week. Es el si-

> **«MADRID GAMES WEEK CRECE CADA AÑO PERO QUEREMOS MÁS ANUNCIOS EXCLUSIVOS EN LA FERIA»**

DRAGON QUEST VIII para 3DS llegará cargado de novedades, pese a ser un port. Incluirá nuevas mazmorras, dos nuevos personajes, un final alternativo, 2 capítulos nuevos y no tendrá combates aleatorios.

LA EXPANSIÓN DE DESTINY, llamada *El Rey de los Poseídos*, salió en 15 de septiembre. Ofrece una buena cantidad de contenido y mejora el sistema de "looteo" pero su precio de 40 euros es un poco excesivo.

guiente paso y el mercado español es uno de los más potentes de Europa y lo merece. Claro, que si hubiera menos piratería otro gallo cantaría.

■ **También he probado la nueva expansión de *Destiny: El Rey de los Poseídos* y me he fijado en que cuesta casi 40 euros, ¿crees que merece la pena pagar lo que cuesta un juego por una expansión? Por el momento nada más. ¡Un saludo, crack!**

La verdad es que por el número de horas que se le puede echar el precio no es excesivo. Pero, si tenemos en cuenta que muchos ya hemos pagado 70 euros de inicio y otros 40 euros en expansiones antes de *El Rey de los Poseídos*, me parece un verdadero atropello. Además, si no compras la expansión el juego sigue quedándose muy flojo en cuanto a contenido y posibilidades por lo que me parece que lo más justo sería haber sacado todo este contenido al principio, como un juego verdaderamente completo y no lo que han hecho desde Bungie estos dos últimos años.

Ángel Seara Montes

¿Por qué pagar por jugar online?

@Hola Yen, soy un fiel seguidor de Hobby Consolas y solo tú puedes responderme estas preguntas:

■ **¿Crees que algún día una de las compañías que cobra por jugar online (Sony o Microsoft) pondrán ese servicio gratis?**

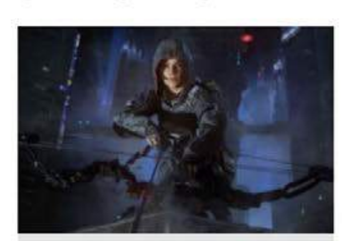
Parece complicado. Lo ideal era la opción de PS3 de pagar por tener un servicio Plus en el que te regalan juegos si querías o pasar de todo y limitarte a jugar. Pero claro, viendo que a Microsoft le funciona tan bien durante muchos años con sus servicio de pago no han podido resistirse. Luego ha sido Microsoft la que ha copiado lo de regalar juegos, tratando de ser competitiva. Eso es lo mejor que puede pasarnos así que, aunque me parece muy improbable, quizás una de las dos quiera llevarse el gato online al agua y lo ponga gratis obligando a su competidora a hacer lo mismo. Por soñar que no sea.

« PARECE POCO PROBABLE QUE SONY O MICROSOFT DECIDAN ELIMINAR LA CUOTA PARA JUGAR ONLINE »

■ **¿A cuál le tienes mas ganas: *Black Ops 3* o *FIFA 16*?**

Buff... Normalmente te diría que le tengo más ganas a *FIFA 16* porque no soy muy de *Call of Duty*, pero este año estoy tan cansado de las entregas anuales de ambas sagas que no le tengo ganas a ninguna. Si acaso, un poquito a *Black Ops 3*.

Pedro Ángel Mompeán



CALL OF DUTY BLACK OPS 3 no pertenece a una saga que precisamente sea de mis favoritas, pero esta nueva entrega tiene pinta de ser bastante completa y seguro que acabo enganchado al online.

Endemoniado con Devil May Cry

@Hola sabio Yen, saludos desde Sevilla. Es la primera vez que te escribo, esperemos que haya suerte. Soy un gran fan de *Devil May Cry*, es una de mis franquicias favoritas y tengo varias dudas al respecto, ahí van:

■ **Me encantó *DmC* (para mí el mejor de la saga hasta ahora) y la pregunta es: si Capcom decidiese continuar con la franquicia (esperemos que así sea) ¿tiraría de la historia de *DmC* o seguirían con la linea principal?**

A pesar de todas las polémicas con el aspecto de Dante, yo también creo que es un grandísimo juego. Por eso creo que Capcom seguirá la línea argumental y jugable que ha empezado con el reboot. Es más. si finalmente deciden volver a la historia de los anteriores juegos estoy convencido de que la parte jugable será una evolución de DmC.

■ **Sé que *DmC* está considerado un reboot, pero tras pensar al** ▸▸

vuestra OPINIÓN

El chistendito de jugones

Rafael Mateos Aparicio

Cierra una nueva edición de Madrid Games Week y ha sido un éxito. Cierto es que sigue arrastrando problemas como largas colas y que deberían mejorar en la organización pero las sensaciones son muy buenas. Este éxito, unido a que el sector del videojuego está creciendo mucho en España, me lleva a pensar que a medio plazo, en unos 5-6 años, podamos incluso ver que eventos como la MGW (destinados no a presentar cosas, sino a que el publico juegue a videojuegos) se celebran no ya una vez al año, sino mensualmente. Si actualmente hay eventos y tertulias de fútbol, política o temas de marujeo hasta en la sopa, creo que a medio plazo el sector del videojuego será el próximo en llegar a ese nivel de popularidad y unirse a la fiesta. Entonces tendremos videojuegos a todas horas, hasta en la sopa y si no al tiempo. A los aficionados a los videojuegos solo nos queda congratularnos por la salud de hierro que ostenta este sector que tanto nos apasiona.

Yen: Pues sí, en la web ya puedes encontrar secciones visionarias como el chistendito de jugones o las tertulias. En serio, comparto en parte lo que dices pero no creo que veamos ferias mensuales ni nada parecido. Marujeo videojueguil seguro, que esto es España.

XENOBLADE CHRONICLES 3D ostenta un doble "honor" en New Nintendo 3DS. Por un lado es un juegazo imponente, de esos que venden consolas. Por otro, es el único juego de la nueva portátil.

respecto, tiene muchos elementos que lo calificarían como una precuela si se obvia que Dante y Vergil son Nephilim en lugar de mitad humano mitad demonio. ¿Qué piensas al respecto?

Es cierto que es un punto diferenciador, pero no tanto como para no considerar que, en realidad, son la misma historia. Pasó también con el reboot de *Tomb Raider*. Hay diferencias en el argumento, pero no muy grandes. Piensa que cambiar aspectos de la saga es una de las claves por las que las compañías quieren hacer el reboot en primera instancia.

■ Por último, ¿cuál considerarías que es el mejor Devil May Cry? Saludos de nuevo y gracias de antemano.

Habrá opiniones para todos los gustos. La mía es que el mejor es *Devil May Cry 3*, ya que estamos la *Special Edition*, seguido muy de cerca por *DmC*, el reboot de 2013.

Javier Gómez

Decepcionado con New 3DS

@ ¡Muy buenas Yen! Os sigo desde hace más años de los que me gustaría admitir, aunque es la primera vez que me animo a escribir. Tengo una PS4 y una New 3DS. Mis dudas se centran en la portátil:

■ ¿Piensas como yo que con New 3DS Nintendo se ha reído en la cara de todos nosotros? Ya lleva varios meses en el mercado como para haber anunciado al menos un juego más. Al principio especulabais en la revista con la idea de que recibiera algún port de Wii. ¿Piensas que puede ser así o que nos quedaremos solo con *Xenoblade Chronicles* en exclusiva?

Podemos enmascarar la realidad como queramos, pero lo cierto es que New 3DS tiene el catálogo más escaso que hemos visto nunca y eso es para sentirse decepcionado. Creo que la idea de Nintendo era que el éxito fuese tan arrollador que se produjese una transición de buena parte de los jugadores de 3DS a la nueva portátil. No ha sido así, pero si acaba sucediendo seguro que veremos nuevos títulos. Con todo, no hay excusa, Nintendo le debe a los compradores de New 3DS alguna alegría más.

■ En cuanto a *Dragon Quest XI* confío (o quiero confiar) que llegará a Europa. ¿Te arriesgas con una fecha aproximada? ¿Finales de 2016 o aún andará solo en Japón por esas fechas?

Yo también quiero confiar y confío en que llegará. Eso sí, no lo esperes tan pronto. Yo apostaría más a 2017.

■ He visto el *DQ VI* de DS muy barato, ¿me lo recomendarías como aperitivo para los otros juegos de la saga? Muchas gracias por iluminarnos mes a mes con tu sabiduría, maestro.

Desde luego que sí, aunque no es mi entrega favorita. Mis preferidos son *Dragon Quest III, V* y *VIII*.

Esaúl Ruiz

Una ración de malas noticias

@ Hola Yen, allá van las preguntas que quiero hacerte:

■ Me gustaría saber si van a sacar una remasterización de *GTA San Andreas* o alguna expansión de *GTA V* como las de *GTA IV*.

Con la remasterización no contaría. Los de los DLC's de historia para *GTA V* también parece muy improbable. Rockstar está centrada en *GTA Online* y me parece difícil que veamos una expansión.

■ Mi otra inquietud es saber si sacarán algún *NBA Street* aprovechando el potencial de las nuevas consolas.

EA lleva varios años haciendo *NBA Live* de modo intermitente y con una calidad cuestionable. Visto el resultado en ventas molaría volver al enfoque arcade pero no parece muy probale que nos complazcan.

Diego Aznar Legido

NBA STREET HOMECOURT fue la última entrega de la saga. Salió en 2007 para PS3 y Xbox 360 y pertenece a ese extraño tipo de juegos que no echas de menos hasta que pasan años sin nuevas entregas.

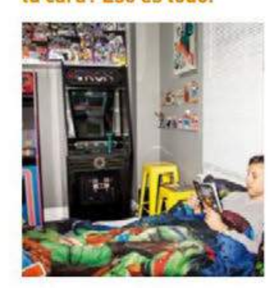
¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Saludos, me pongo en contacto con ustedes para comunicarles que encontré el sello " colabora con nosotros" en su sección de Vuestras cartas. En cada columna de opinión (las naranjas) se encuentra el sello. Aunque no entendí muy bien la forma de participar, creo que solo era necesario introducir el código postal de donde resido. La dirección de envío para la camiseta sería la siguiente.

Yen: Espera, no sigas, no pongas tu dirección que la camiseta ya te ha llegado. De hecho la llevas puesta, solo que no te has dado cuenta. Bastaba con que mirases la imagen de la camiseta en la revista para que te la mandásemos. Ahora en serio, hay que escribir una opinión sobre el mundo de los videojuegos y que sea publicada para obtenerla.

@ ¿Algún día mostrarás tu cara? Eso es todo.



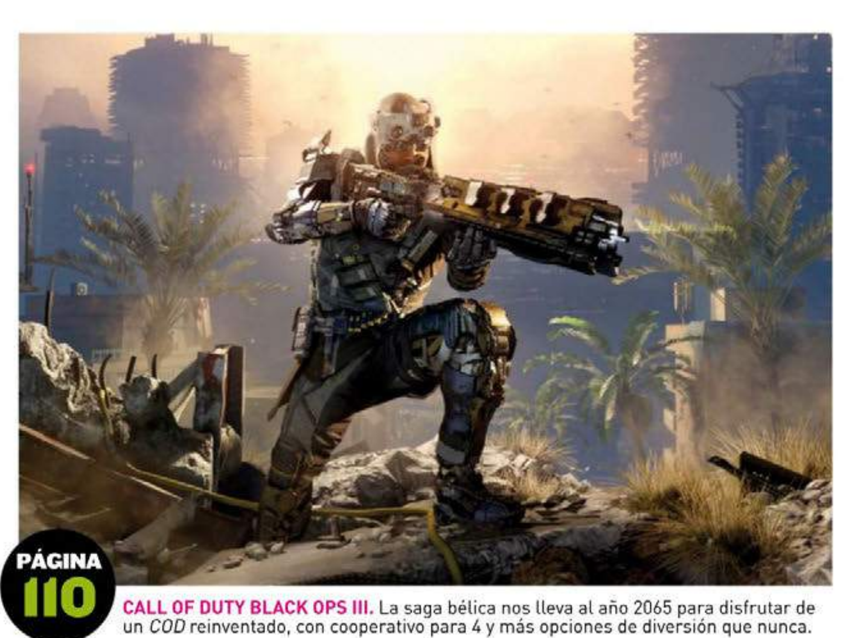
Yen: ¿Cómo que eso es todo? Claro, a ti te parece una tontería, ¿no? Una cosa que no tiene importancia. Pues prueba a vivir 24 años de tu vida enclaustrado, sin ver la luz del día, jugando videojuegos y sin que nadie te pueda reconocer por la calle. O incluso tener que ir disfrazado a las ferias de videojuegos. Espera un momento, ahora que lo pienso esa es más o menos la vida de cualquier jugón que se precie. Dios mío, yo no existo, soy un lector más. ¿Y quién demonios escribe esto?

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 112

RISE OF THE TOMB RAIDER. Tras el "reboot" de 2013, Lara vuelve con un secuela que llevará aún más lejos la fórmula aventurera que tan buenos ratos nos ha dado.



PÁGINA 110

CALL OF DUTY BLACK OPS III. La saga bélica nos lleva al año 2065 para disfrutar de un *COD* reinventado, con cooperativo para 4 y más opciones de diversión que nunca.

PÁGINA 106

STAR WARS BATTLEFRONT

Está claro que 2015 va a ser el año de Star Wars, y a ello va contribuir el shooter de DICE. Un título que podremos jugar en primera y tercera persona y que va a recrear las grandes batallas galácticas como nunca antes las habías vivido.

EN ESTE NÚMERO...

La acción vuelve por la puerta grande con *Star Wars Battlefront* y *Call of Duty*, pero también lo hacen los mitos de Nintendo, con *Mario Tennis* y *Star Fox* y la aventura (de la mano de la joven Lara Croft).

19 de noviembre ■ EA ■ Shooter

STAR WARS BATTLEFRONT

Como decía Darth Vader, hemos sentido una perturbación en la Fuerza, y es porque se acerca un galáctico de los shooters.

LAS CLAVES

1 ONLINE. Las batallas multijugador conformarán el núcleo del juego. No habrá campaña al uso, pero sí misiones de eliminar oleadas.

2 ARCADE. Aunque DICE es el estudio desarrollador, el control no será tan duro como el de *Battlefield*. No habrá recarga ni retroceso.

3 TRILOGÍA ORIGINAL. Los contenidos se han sacado, en su mayoría, de *Una nueva esperanza*, *El imperio contraataca* y *El retorno del jedi*.

■ **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS** nunca ha dejado de estar de moda, pero en esta recta final de 2015, lo va a estar más que nunca, gracias al estreno en cines, el 18 de diciembre, del *Episodio VII: el despertar de la Fuerza*, secuela directa de la legendaria trilogía original. Los que sean amantes de la saga de George Lucas y también de los videojuegos están de enhorabuena, porque como preámbulo no van a tener un carrusel de tráilers de películas venideras, sino un nuevo título inspirado en las batallas que libraron la Alianza rebelde y el Imperio galáctico.

DICE, que se ha convertido en una pieza clave del entramado de estudios de Electronic Arts (no en vano, es el creador del célebre motor Frostbite), se ha encargado del desarrollo. Por si la reputación que se ha labrado con *Battlefield* o *Mirror's Edge* no fuera suficiente, la gente del estudio ha hecho un trabajo de documentación encomiable, analizando centenares de objetos usados en las películas y visitando algunas de las localizaciones donde se realizó el rodaje.

→ **EL MULTIJUGADOR ONLINE** será la piedra angular del título, con batallas en las que podrán tomar parte hasta cuarenta usuarios. Habrá ocho modos competitivos: Área de cápsulas, Asalto AT-AT, Estallido, Supremacía, Escuadrón de cazas,

▸▸

LA CÁMARA se podrá colocar en primera o tercera persona. La subjetiva será más cómoda a la hora de disparar (habrá apuntado semiautomático).

DICE HA HECHO UN TRABAJO DE DOCUMENTACIÓN ENCOMIABLE

ENCONTRANDO CIERTOS OBJETOS, podremos manejar, por tiempo limitado, a personajes especiales como Darth Vader, Luke Skywalker y Boba Fett, que serán una garantía de caos.

¡OJO AL DATO!

***¿Star Wars* al estilo *Uncharted*?**

SIN NOTICIAS DE VISCERAL

Visceral Games está trabajando en una aventura de *Star Wars*, pero, por ahora, sólo se sabe que la directora creativa es Amy Hennig (ex de *Uncharted*) y que el nuevo estudio Motive, dirigido por Jade Raymond, prestará ayuda.

ESCUADRÓN DE CAZAS será un modo con batallas aéreas. No faltarán el Ala-X, el Ala-A, el caza TIE... Ahora bien, la estrella será el Halcón Milenario.

EN ASALTO AT-AT, los rebeldes deberán impedir que las fuerzas imperiales tomen su base del planeta Hoth. Los caminantes serán muy difíciles de derribar.

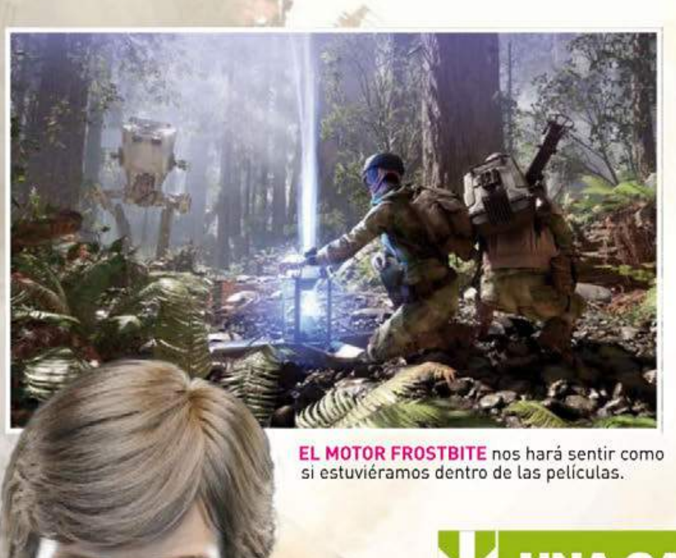
EL PASE DE TEMPORADA costará 49,95 euros e incluirá cuatro paquetes de contenido. También formará parte de la edición Ultimate, por 129,99 euros.

▸▸ Cargamento, Caza de héroes y Captura de droides. Asimismo, para compensar la ausencia de un modo Campaña, se ha incorporado el modo Supervivencia, que permitirá cooperativo para dos jugadores, a pantalla partida u online, y en el que habrá que hacer frente a quince oleadas de enemigos, cada vez más duros de roer.

Todo desprenderá el aroma de *Star Wars*, desde los personajes y las armas hasta los escenarios y las naves. Al empezar las batallas, encarnaremos a un soldado al que podremos personalizar, pero, si cogemos ciertos objetos, podremos convertirnos durante un tiempo limitado en iconos como Luke Skywalker, Darth Vader y Boba Fett, cada uno con unas habilidades muy marcadas. Por ejemplo, los dos primeros usarán un sable láser, pero su uso de la Fuerza será muy distinto (para empujar a los enemigos o para estrangularlos), en tanto que el cazarrecompensas tendrá un lanzallamas y una mochila propulsora.

En cuanto a los escenarios, viajaremos a parajes como Tatooine, Hoth o Endor, lo que hará las delicias de los fans. Aunque casi todo estará basado en la trilogía original, también habrá contenidos de *El despertar de la Fuerza*, como el planeta Sullust. DICE no ha anunciado nada oficialmente, pero creemos que es muy probable que los contenidos del carísimo pase

■ EL MOTOR FROSTBITE 3 NOS HARÁ SENTIR DENTRO DEL UNIVERSO DE LAS PELÍCULAS DE STAR WARS ■



EL MOTOR FROSTBITE nos hará sentir como si estuviéramos dentro de las películas.

UNA GALAXIA MUY, MUY PROLÍFICA

La trilogía original de *Star Wars* se inició en 1977 y, pese a los 38 años transcurridos desde entonces, las adaptaciones al videojuego no han cesado. Las hay brillantes:

EPISODE I: RACER. La carrera de vainas de *La Amenaza Fantasma* inspiró este juego para Dreamcast, N64 o recreativas.

ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER. Este juegazo de Gamecube recreaba las mejores batallas de la trilogía original.

LEGO STAR WARS. Las célebres "piezas" se convirtieron en personajes de la saga en PS3, Xbox 360, Wii y DS.

BATTLEPOD. Esta recreativa, muy reciente, permite revivir cinco batallas épicas, como los ataques a las dos Estrellas de la Muerte.

de temporada tiren de contenidos de la "segunda" trilogía, como las Guerras Clon o la Batalla de Gungan, con sus míticos Naboo Starfighters.

→ **A NIVEL JUGABLE,** *Battlefront* no es un *Battlefield* con diseños de *Star Wars*, como pueda pensarse. DICE ha apostado por un control más directo, para que todos los públicos puedan disfrutarlo desde el primer momento. Así, las armas no tendrán retroceso, incluirán apuntado semiautomático y no habrá que recargarlas (al ser de láser, de lo que habrá que cuidarse es de que no se sobrecalienten). Podremos equipar tres habilidades diferentes, que, al usarlas, obligarán a esperar unos segundos hasta que se recarguen: disparos iónicos, granadas, mochilas propulsoras...

El motor Frostbite 3 dará lo mejor de sí para hacernos sentir dentro del universo de *Star Wars*: diseños, escenarios destructibles, efectos de partículas... Más bestial aún será el sonido, con melodías como la marcha imperial cuando Lord Vader entre en escena. La Fuerza es intensa en él. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La falta de campaña sigue pareciendo una oportunidad perdida, pero, como shooter online y como homenaje a *Star Wars*, es una demostración del poder de la Fuerza.

LAS CLAVES

1 LA CAMPAÑA tendrá elementos oscuros y sorprendentes, como *Spec Ops The Line* o el primer *Call of Duty Black Ops*.

2 EL MODO ZOMBIES, también cooperativo para 4 estará ambientado en Murk City, una ciudad oscura durante los años 40.

3 EL MULTIJUGADOR será un modo casi infinito, por su sistema de progreso, su personalización y las posibilidades de juego.

6 noviembre ■ Activision ■ Shoot´em up

CALL OF DUTY BLACK OPS III

Por fin podemos disfrutar de un *Call of Duty* de Treyarch en la nueva generación, y parece que ha merecido la pena.

→ **LAS OPERACIONES MILITARES ENCUBIERTAS** serán el eje de *Black Ops III*, tercera entrega de la serie de Treyarch, y el primero desarrollado para la actual generación de consolas. El juego se apoyará en tres pilares: la campaña, el multijugador y el modo zombies. En cuanto a la historia (que no estará disponible en las versiones de PS3 y Xbox 360) nos sorprenderá con un planteamiento abierto, con multijugador cooperativo para cuatro y la posibilidad de personalizar a nuestro soldado -armas y aspecto- antes de cada batalla, en un piso franco.

→ **TODOS LOS NIVELES ESTARÁ ABIERTOS DESDE EL INICIO** y nos permitirán cambiar nuestra estrategia gracias al uso de cybercores (grupos de habilidades destinados a alterar las reglas del combate). El multijugador nos ofrecerá un ritmo de juego frenético, con el sistema de progreso acostumbrado y la posibilidad de jugar con las nuevas habilidades o siguiendo un estilo más "tradicional".

Por último, los zombies nos invitarán a visitar las calles de Murk City, una ciudad ambientada en los años 40, con cuatro personajes interpretados por actores de la talla de Jeff Goldblum o Heather Graham, y con un sentido del humor muy negro. Y todo, con el mejor apartado técnico que hemos visto en ningún *Call of Duty*. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Su estilo más abierto, las mejoras técnicas y la cantidad de contenido (son tres juegos en uno) prometen un "shooter" brutal.

LOS CYBERCORES son grupos de habilidades que nos permiten tomar el control de los drones enemigos, hacerlos estallar o incluso que los robots se pongan de nuestro lado durante unos segundos. Su uso es muy estratégico.

DLC exclusivo incluido únicamente en las ediciones normales de PS4, XO y PC.

LA CAMPAÑA será abierta, con cooperativo, rejugable y con objetivos extra por cada una de las 11 misiones.

LOS ROBOTS y las prótesis serán una parte esencial de la guerra en el año 2065.

CAMPAÑA, ZOMBIES Y MULTIJUGADOR TIENEN EL MISMO PESO EN BLACK OPS III

10 nov. Crystal Dynamics Aventura

RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara viaja a Siberia para encontrar la llama de la inmortalidad y, de paso, protagonizar uno de los juegos del año en Xbox.

LAS CLAVES

1 **HABRÁ TRES LOCALIZACIONES.** Siria, Siberia, donde se desarrolla la mayor parte de la trama, y una secreta.

2 **VOLVERÁN ELEMENTOS CLÁSICOS** como la resolución de puzles o las trampas que custodian templos ocultos.

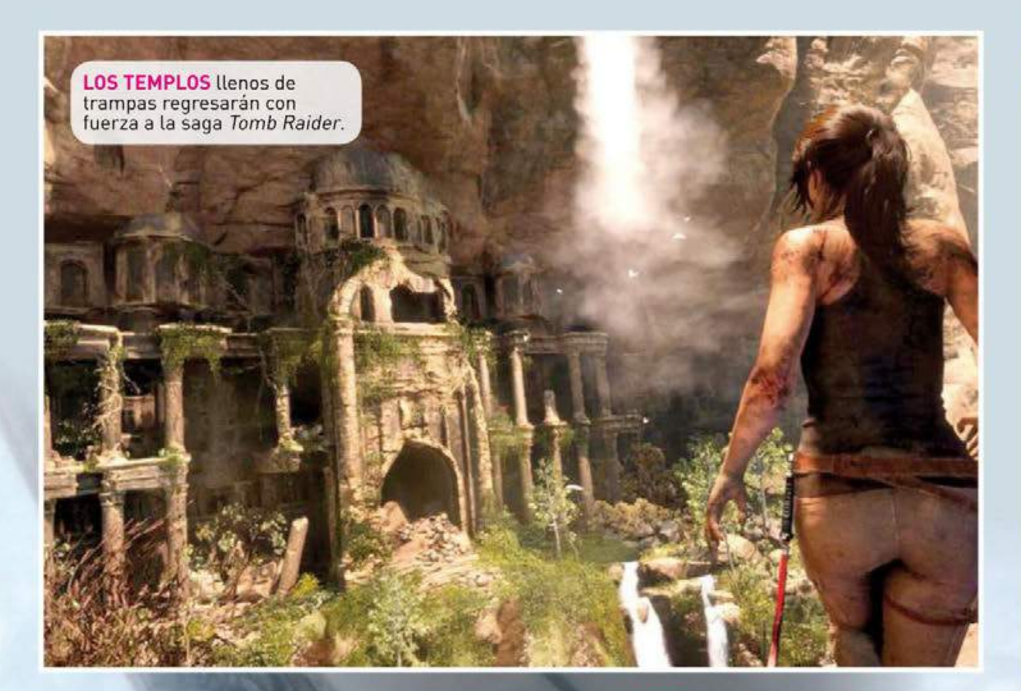
3 **TENDREMOS LIBERTAD** para afrontar los combates directamente o aprovechar el sigilo para acabar con los enemigos.

DESPUÉS DE SOBREVIVIR A LA ISLA DE YAMATAI, en el "reboot" de la saga de 2013, Lara Croft regresa convertida en una aventurera más madura, capaz de llevar la iniciativa. En *Rise of the Tomb Raider* le acompañaremos por tres localizaciones (Siria, Siberia y un tercer entorno que aún se mantiene en secreto) para buscar la semilla de la inmortalidad. En esta ocasión, vamos a reencontrarnos con elementos de la saga clásica, como los templos llenos de trampas o las distintas localizaciones, pero con el estilo más realista y salvaje del juego anterior.

TENDREMOS LIBERTAD A LA HORA DE COMBATIR, bien utilizando el sigilo -con armas silenciosas como el arco o el piolet- o enfrentándonos cara a cara con los centinelas enemigos, aprovechando elementos del entorno. Además, el desarrollo profundizará en la caza de animales salvajes, el aprendizaje de lenguas muertas o los puzles, que se resolverán con ayuda de la física (en esta ocasión, vamos a notar mejoras en el comportamiento del agua y la nieve). Por supuesto, las mejoras técnicas van a ser muy evidentes ya que se trata del primer *Tomb Raider* desarrollado para Xbox One, PC (saldrá a principios de 2016) y PS4, también a lo largo del año que viene. Aunque no contará con modo multijugador. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Todo indica que será uno de los juegos del año para Xbox One y Xbox 360, tan divertido y salvaje como el juego de 2013.



LOS TEMPLOS llenos de trampas regresarán con fuerza a la saga *Tomb Raider*.

¡OJO AL DATO!

Un auténtico tesoro

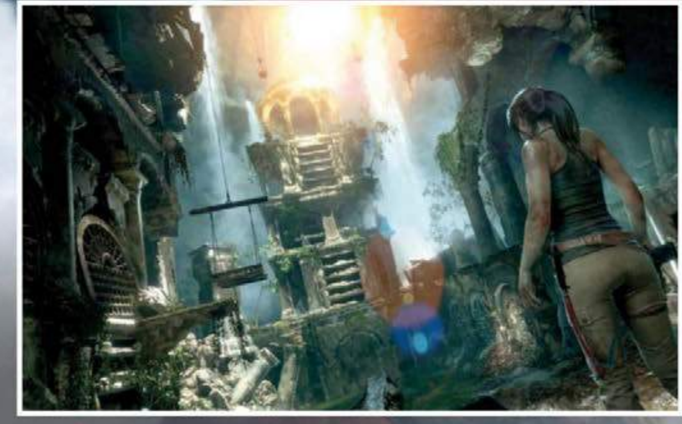
TENDRÁ EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Costará alrededor de 150 euros, e incluirá el juego para Xbox One, una réplica del diario de Lara, caja metálica, un colgante imitación jade, contnenido digital adicional y una estatua de Lara Croft.

LA CAZA de animales salvajes y recolección van a cobrar más importancia que en el juego anterior.

LARA TAMBIÉN SE ENFRENTARÁ A SUS PROPIOS TRAUMAS

LARA IRÁ APRENDIENDO nuevas técnicas e incluso nuevos idiomas a medida que exploramos el terreno. Podremos mejorar armas y equipo.



HABRÁ UN ELEMENTO SOBRENATURAL como en todos los juegos de la saga, aunque en Crystal Dynamics aún no han desvelado nada a este respecto.

LAS CLAVES

1 MAR MEDITERRÁNEO. El mundo abierto de *Just Cause 3* se ambientará en Médici, una isla mediterránea de un tamaño gigantesco.

2 DESTRUCCIÓN ALOCADA. Muchos de los elementos del entorno se vendrán abajo con los disparos. No quedará títere con cabeza.

3 POR EL AIRE. Con ayuda del gancho, el paracaídas y el nuevo traje aéreo, muy maniobrables, Rico podrá hacer lo que le venga en gana.

1 de diciembre ■ Square Enix ■ Acción

JUST CAUSE 3

Avalanche Studios volverá a hacer honor a su nombre y nos dejará locos con un "sandbox" que será un cóctel de metralla.

EL ESTUDIO SUECO AVALANCHE está que no para. Tras sorprendernos hace menos de dos meses con *Mad Max*, el 1 de diciembre volverá a sacar su fusil con *Just Cause 3*, un "sandbox" explosivo. Como en las anteriores entregas de la saga, el protagonista será Rico Rodríguez, pero, esta vez, visitará su isla natal, Médici, un paraíso mediterráneo donde gobierna el general Di Ravello, un dictador que, precisamente, acabó con la vida de sus padres. La venganza promete ser sonada. Baste con saber que los responsables del juego afirman haberse inspirado en películas como *Los Mercenarios* o *Fast & Furious*.

HISTÓRICAMENTE, *Just Cause* ha sido una de las sagas más alocadas dentro del género del "sandbox", merced a sus concesiones a la destrucción y al uso combinado de un gancho y un paracaídas. Pues bien, esta tercera entrega ofrecerá una propuesta aún más salvaje, al añadir un traje aéreo. Aun así, la estrella de la función seguirá siendo el gancho, cuya mayor virtud será la de poder enganchar objetos para hacer que choquen y se desate el caos. Por supuesto, no faltarán los vehículos terrestres, marítimos y acuáticos.

Aunque no habrá multijugador, sí habrá desafíos y tablas de clasificación online que contribuirán a aumentar la duración al margen de la historia. El apartado técnico quizás no sea de los más punteros de PS4 y Xbox One, pero los efectos de destrucción sí estarán muy cuidados. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La ambientación mediterránea pinta bien, pero la palma se la llevarán la destrucción y la Santísima Trinidad que formarán el gancho, el paracaídas y el traje volador.

TRAS MAD MAX, AVALANCHE VOLVERÁ A SACAR SU FUSIL SÓLO TRES MESES DESPUÉS

LA ISLA MÉDICI estará llena de fortalezas militares que Rico deberá liberar poco a poco.

EL TRAJE AÉREO, que hará su debut, será muy útil para surcar los cielos y desplazarse con rapidez.

¡OJO AL DATO!

Con *Just Cause 2* gratis...
LA VERSIÓN DE XBOX ONE, DOBLEMENTE RICA

Gracias a la retrocompatibilidad, que llegará con la próxima actualización de Xbox One, los usuarios de la consola de Microsoft que compren *Just Cause 3* podrán descargarse gratuitamente la segunda entrega, lanzada en PS3-360 en 2010.

HABRÁ NUMEROSOS VEHÍCULOS que no sólo serán pilotables, sino que permitirán hacer todo tipo de cabriolas, como, por ejemplo, subirse al capo en medio de un salto y, desde ahí, utilizar un lanzacohetes para destruir algo.

LAS CLAVES

1 MEGA CHAMPIÑONES. Si el personaje toca un mega champiñón, se hará gigante y sus habilidades aumentarán temporalmente.

2 INDIVIDUALES O DOBLES. Habrá diversos modos, y se podrán disputar partidos individuales o a dobles. También habrá online.

3 MANDOS COMPATIBLES. Tanto GamePad como Pro Controller. También wiimotes, pero sin la detección de movimiento.

■ 20 de noviembre ■ Camelot ■ Deportivo

MARIO TENNIS: ULTRA SMASH

Mario y compañía volverán a sostener las raquetas, y esta vez lo harán a lo grande, ¡con mega champiñones!

→ **YA HEMOS ECHADO NUESTROS PRIMEROS PARTIDOS** con el *Mario Tennis* de Wii U, que será el primero diseñado para una consola de sobremesa desde la entrega de GameCube. Esta última se adaptó posteriormente a la vieja Wii aprovechando el control por movimiento, algo de lo que prescindirá totalmente *Ultra Smash*: apostará por una jugabilidad tradicional, y daremos raquetazos únicamente con los botones.

→ **LA GRAN NOVEDAD SERÁ EL USO DE MEGA CHAMPIÑONES,** que aparecerán en la pista en pleno partido y, si tocamos uno, aumentaremos el tamaño de nuestro personaje e incrementaremos temporalmente sus habilidades. Aprovechar esta mecánica será muy importante para acumular victorias, pero también habrá un modo de Tenis convencional en el que tendremos la opción de disputar partidos menos locos sin Power Ups de por medio. Por otra parte, en Megapeloteo intercambiaremos golpes con un compañero y una pelota gigante, con el objetivo de sumar el mayor número posible de raquetazos; y en Duelos en serie nos enfrentaremos a una cadena infinita de partidos, a cada cual más difícil, para tratar de obtener el mayor récord posible de victorias seguidas. Por supuesto, también habrá partidos online y una gran variedad de pistas con diferentes características. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los partidos son muy divertidos, aunque nos hubiera gustado tener también la opción de control por movimiento.

HABRÁ UNA AMPLIA VARIEDAD de pistas: hierba, tierra batida, arena y muchas más, cada una con diferentes características.

LOS MEGA CHAMPIÑONES AUMENTARÁN NUESTRO TAMAÑO Y HABILIDADES

LOS EFECTOS del mega champiñón duran un buen rato. ¡Aprovechad bien sus ventajas!

LOS PARTIDOS A DOBLES serán aún más locos y frenéticos, aunque cuando aparezca un mega champiñón en vuestra parte de la pista sólo uno de los dos podrá aprovecharlo. Estrategia y compañerismo serán clave.

¡OJO AL DATO!

Para rol y deportes...
CAMELOT SOFTWARE PLANNING

En sus inicios trabajaron con Sega y desarrollaron los míticos *Shining Force*. Para Nintendo crearon la saga de rol *Golden Sun*, y se encargan de *Mario Tennis* y *Mario Golf* desde la época de N64. Ellos crearon el personaje Waluigi.

■ 5 de noviembre ■ Electronic Arts ■ Velocidad

NEED FOR SPEED

Tras tomarse un año sabático, regresa al asfalto una de las sagas de velocidad más longevas, dispuesta a rememorar las sensaciones urbanas de cuando se apellidaba *Underground*.

LA VELOCIDAD ARCADE PURA cada vez se estila menos, pero Ghost Games la volverá a poner en liza con un reseteo de *Need for Speed*, una saga que acaba de cumplir veintiún años. Para la ocasión, el estudio sueco ha escuchado las peticiones de los fans y, en buena medida, ha recuperado las ideas que tanto gustaron de la subserie *Underground* en PS2-Xbox-Gamecube: el tuneo y las carreras nocturnas, pero sin olvidar otros fichajes recientes, como el desarrollo en un mundo abierto o la importancia del online (en este caso, hasta el punto de que será obligatorio estar conectado para poder jugar).

EL DESARROLLO SERÁ PARTICULAR, con una narrativa que intercalará escenas de vídeo para las que se ha contado con iconos de la cultura urbana como Ken Block y Morohoshi-san. Así, habrá hasta cinco subtramas, cuyos fundamentos serán muy distintos: velocidad, estilo, tuneado, forajido y equipo. Esto significa que, según la prueba, primará ser el más rápido, hacer derrapes, personalizar el coche, huir de la policía o competir en compañía de amigos.

La personalización de los vehículos será de infarto. Podremos modificar decenas de elementos de cara a mejorar las prestaciones y la estética, así como elaborar diseños a partir de un completo editor. Gráficamente, se notará mucho el hecho de que sea el primer *Need for Speed* hecho expresamente para PS4 y Xbox One. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tras un merecido descanso, parece que la saga volverá con fuerza, mirándose en el espejo tunero de los míticos *Underground*.

LAS CLAVES

1 NOCTURNIDAD. El juego se desarrollará de noche, en Ventura Bay, una urbe ficticia que recordará a Los Ángeles. También habrá lluvia.

2 GARAJE. El número de fabricantes rondará la veintena: BMW, Porsche, Lamborghini, Mercedes, Ford, Honda, Nissan, McLaren...

3 TUNEO. La estética y el rendimiento de los coches se podrán modificar muy ampliamente. Habrá hasta un editor de diseños por capas.

RECUPERARÁ LAS IDEAS QUE TANTO GUSTARON EN LA SERIE UNDERGROUND: TUNEO Y CARRERAS NOCTURNAS

EL EQUILIBRIO ENTRE AGARRE Y DERRAPE, que se podrá modificar, será la clave del control, muy arcade. A priori, no habrá compatibilidad con volantes.

EL JUEGO tendrá un tono muy cinematográfico, merced al uso de escenas de vídeo en las que los coches se integrarán tal cual los tengamos personalizados.

¡OJO AL DATO!

Una versión al ralentí...

A PC LLEGARÁ EN LA PRIMAVERA DE 2016

Los usuarios de PC tendrán que esperar hasta primavera para echarle el guante a *Need for Speed*. Ghost Games ha querido asegurarse de que esta versión dé la talla en lo gráfico, en especial por lo que respecta a la tasa de imágenes por segundo.

LA ILUMINACIÓN Y LOS REFLEJOS serán dos de los aspectos más destacados en lo visual. La noche y la lluvia darán mucho juego en el mundo abierto de Ventura Bay.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

OCTUBRE

XBOX ONE

HALO 5 GUARDIANS. El Jefe Maestro vuelve al campo de batalla, pero, esta vez, compartirá protagonismo con el Agente Locke, un Spartan encargado de darle caza.

Wii U

PROJECT ZERO: MAIDEN OF BLACK WATER. Si hay una saga actual que dé verdadero miedo, es la de Koei Tecmo. Llega en inglés, pero Wii U tiene aquí una propuesta para morirse de la angustia.

PS4-XO-Wii U-PS3-360-VITA

MINECRAFT: STORY MODE. Telltale Games ha adaptado la famosa saga "pixelada" de Mojang a su visión moderna de las aventuras gráficas.

NOVIEMBRE

PS4-XO

NEED FOR SPEED. La saga de coches de EA volverá a quemar el asfalto en este reseteo, que se volcará en el tuneo y las carreras nocturnas.

PS4-XO-PC-PS3-360

CALL OF DUTY BLACK OPS III. Treyarch vuelve a tomar la vez para ofrecer un *Call of Duty* que contará con multijugador, zombis y campaña para cuatro (PS3 y 360 no contarán con esta última).

XBOX ONE

RISE OF THE TOMB RAIDER. Lara Croft volverá a demostrar su valentía en una aventura que la llevará por lugares como Siberia y Siria.

PS4-XO-PC

FALLOUT 4. Comandado por el director de *Skyrim*, el nuevo RPG de Bethesda tiene visos de convertirse en uno de los mejores juegos del año.

PS4-XO-PC

STAR WARS BATTLEFRONT. Un mes antes del estreno del esperado *Episodio VII*, llegará este shooter online, que ofrecerá espectaculares batallas inspiradas en la trilogía original. Luke Skywalker no se perderá la cita.

Wii U

MARIO TENNIS: ULTRA SMASH. El fontanero y sus amigos desempolvarán sus raquetas para ofrecernos auténticos partidazos de tenis. ¡Tiembla, Djokovic!

Y PRÓXIMAMENTE...

•Darksiders II: Deathfinitive Ed.	PS4-XO	27 de oct.
•WWE 2K16	PS4-PS3-XO-360-PC	30 de oct.
•Dragon Ball Z: Resurrección F	Cine	5 de nov.
•Spectre	Cine	6 de noviembre
•Persona 4: Dancing All Night	Vita	6 de noviembre
•Starcraft II: Legacy of the Void	PC	10 de nov.
•Rodea: The Sky Soldier	Wii U-3DS	13 de nov.
•Game of Thrones...	PS4-XO-PC-PS3-360	20 de nov.
•Los Juegos del Hambre: Sinsajo 2	Cine	20 de nov.
•XCOM 2	PC	Noviembre
•Just Cause 3	PS4-XO-PC	1 de diciembre
•Rainbow Six Siege	PS4-XO-PC	1 de diciembre
•Xenoblade Chronicles X	Wii U	4 de diciembre
•The Legend of Heroes...	PS3-Vita	4 de diciembre
•El Puente de los Espías	Cine	4 de diciembre
•Star Wars: Episodio VII	Cine	18 de diciembre
•Animal Crossing: Amiibo Festival	Wii U	2015
•Arslan: The Warriors...	PS4-XO-PS3	2016
•Steve Jobs	Cine	1 de enero
•Umbrella Corps	PS4-PC	Principios 2016
•Resident Evil Origins Coll.	PS4-XO	22 de enero
•LEGO Marvel Vengadores	Todas	26 de enero
•This War of Mine	PS4-XO	29 de enero
•Final Fantasy Explorers	3DS	29 de enero
•Naruto Shippuden 4	PS4-XO-PC	5 de febrero
•Etrian Odyssey 2 Untold	3DS	12 de febrero
•Zoolander 2	Cine	12 de febrero
•Project X Zone 2	3DS	19 de febrero
•Deadpool	Cine	19 de febrero
•Deus Ex: Mankind Div.	PS4-XO-PC	23 de febrero
•Far Cry Primal	PS4-XO-PC	23 de febrero
•Mirror's Edge Catalyst	PS4-XO-PC	26 de febrero
•MXGP2	PS4-XO-PC	Febrero 2016

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 124

ESTRENOS EN BLU-RAY Y DVD. La reedición de la saga Star Wars en Blu-ray, con nuevas carátulas y otros añadidos, abre la sección de novedades del mes, seguida por Terminator: Génesis, Ant-Man, Los Minions y más.

PÁGINA 122

TECNOLOGÍA

Desde este headset oficial de *MGSV* a nuevas fundas para Vita y 3DS, un smartphone a precio competitivo, portátiles, cámaras al estilo de las viejas Polaroid, mandos... de todo.

PÁGINA 128

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

El desembarco del merchandising del "Episodio VII" comienza fuerte con este BB-8 por control remoto. Y si no te va "Star Wars", tenemos nuevas frikadas de LEGO, ropa...

EN ESTE NÚMERO...

No están los tiempos para caprichos, y menos con tanto juegazo que se está lanzando, pero si te sobran algunos euros, estos son los artículos que recomendamos este mes.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Los "transformers" llegan al mundo de los portátiles

■ **Nombre:** Aspire R13 (R7-372) ■ **Compañía:** Acer
■ **Plataforma:** Windows ■ **Precio:** desde 1099€

Este portátil de 13,3", que se pondrá a la venta con distintas configuraciones (y con opciones como resolución 1920x080p o 2560×1440) destaca por la versatilidad que ofrece su bisagra Ezel Aero, que nos permite colocar la pantalla en diversos modos, desde portátil "tradicional" a tableta o tienda de campaña para ver contenido, etc. Todo en un cuerpo bien rematado, de 18,5mm y 1,6 Kg, y con materiales de calidad, en el que destaca su pantalla muy nítida, una autonomía de entre 7-10 horas, su procesador i7...
www.acer.com

VALORACIÓN: ★★★★

Vuelve el espíritu de las viejas Polaroid

■ **Nombre:** Polaroid Snap ■ **Compañía:** Polaroid
■ **Plataforma:** -- ■ **Precio:** 99 €

Lejos quedan los tiempos en los que las Polaroid imprimían una instantánea tras dispararla, ¿verdad? Pues no tanto, porque Polaroid Snap recupera ese espíritu con un modelo más acorde a los tiempos actuales. Y es que esta cámara compacta cámara de 10 Mpx es compatible con el papel Zink, que lleva integrado las tinta, por lo que en apenas segundos imprime nuestra foto con tamaño 2x3" (algo más pequeñas que el tamaño normal). Una cucada, aunque hay cámaras mejores...
www.polaroid.com

VALORACIÓN: ★★★★

Estas sí son las fundas de portátil que buscáis

■ **Nombre:** Fundas Star Wars ■ **Compañía:** Indeca Business
■ **Plataforma:** 3DS, 2DS y Vita ■ **Precio:** 12,99-19,99€

Con el estreno del Episodio VII cada vez más cerca, nada ni nadie se va a escapar de la fiebre Star Wars. El inolvidable R2D2 presta su imagen a dos fundas para Vita y 3DS/N3DS XL, que cuentan con interior acolchado, cintas de sujeción, redecilla interior para guardar juegos y bolsillo exterior, todo con un gran acabado y tacto. 2DS, por su parte, recibe un pack de accesorios, donde brilla con luz propia la funda con el torso de Vader, fundas para cartuchos, stylus, correa...
www.indecabusiness.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★

Internet, en cualquier rincón de tu casa...

■ **Nombre:** PLC PowerLine AV2 1000 HD ■ **Compañía:** Dlink ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 69,99-79,99€

Si la conexión a Internet de tu casa no llega bien a algún cuarto para jugar con tu consola, esta es una de las mejores soluciones. Se trata de un juego de dos adaptadores PLC que se enchufan a la corriente. Basta con conectar un cable de red desde el router a uno de ellos para que la conexión llegue al otro receptor, allí donde lo enchufemos. Esta nueva versión es capaz de transmitir hasta 1000 Mbps, ideal para juego online, streaming en 4K y lo que le echen...
www.dlink.com/es/es

VALORACIÓN: ★★★★

Gama alta a precio ajustado

■ **Nombre:** OnePlus Two ■ **Compañía:** OnePlus ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 16 GB, 339€ - 64 GB, 399€

El fabricante chino OnePlus vuelve a la carga con otro gran terminal, con el que tiran la casa por la ventana: CPU Snapdragon 801, GPU Adreno 430, 4 GB de RAM, cámara de 13 Mpx, pantalla full HD muy nítida con 401 pixels por pulgada, escáner dactilar, un cuidado diseño... Pese a su calidad, no permite ampliar el almacenamiento vía microSD, ni cambiar la batería, no tiene NFC...
https://oneplus.net/es/

VALORACIÓN: ★★★☆

Snake... ¿Snake? ¡¡¡Snaaaaake!!!

■ **Nombre:** MGSV Stereo Headset ■ **Compañía:** Hori ■ **Plataforma:** Multi ■ **Precio:** 59,95€

La cadena Game trae en exclusiva este headset estéreo que destaca, en primer lugar, por su acabado, con los colores y motivos del exitoso juego de Konami (logo de Diamond Dogs incluido). Su micrófono tiene cancelación de ruido, y se puede ajustar tanto en longitud como en orientación. El cable, con conector de 3,5 mm (y compatible con muchos dispositivos), incluye además control de volumen, silenciar el micro...
www.game.es

VALORACIÓN: ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

PARA JUGAR COMO UN "JEFE"... MAESTRO

El mando perfecto para Halo 5

■ **Nombre:** Xbox One Controller Ed. Halo 5 ■ **Compañía:** Microsoft ■ **Plataforma:** Xbox One ■ **Precio:** 64,99€

Considerado por muchos el mejor mando de esta generación, el Xbox One Controller se viste de gala para recibir a *Halo 5*, uno de los juegos más esperados. ¿Y qué mejor manera de hacerlo que con dos ediciones limitadas con diseños tallados en láser? Una recrea la apariencia del Jefe Maestro (con tonalidades verdes y naranjas metalizados) y la otra, la del Spartan Locke (en unos bellos grises y azules metalizados). Ambos, además incluyen bonificaciones para el juego.
www.microsoft.com/es-es/

VALORACIÓN: ★★★★

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Saga de Star Wars

- Género **Acción/fantasía**
- Protagonistas **Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hamill, Peter Cushing, etc.**
- Director **George Lucas**
- Precio Blu-Ray **18,95 € /ud.**
- También Saga completa **79,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

"En una galaxia muy, muy lejana...". Así comienza una de las sagas más aplaudida de todos los tiempos que este mismo año alcanzará su Episodio VII y no puede haber más expectación. La recopilación de las seis anteriores películas es un "must" en toda regla para llegar al esperado estreno bien pertrechados.

En la trilogía original, los caballeros Jedi han sido exterminados, y sólo un pequeño grupo de rebeldes resiste aún al Imperio. Un arma imperial terrible, la Estrella de la Muerte, causa el reclutamiento de un joven Luke Skywalker (hijo de Anakin) por parte de la Alianza Rebelde, y su entrenamiento para ser Jedi por parte de Obi-Wan Kenobi y por Yoda que le mostrarán el camino de la fuerza.

EXTRAS: Comentarios de George Lucas, Rick McCallum, Ben Burtt, Rob Coleman, John Knoll, Dennis Muren y Scott Squires y entrevistas extraídas de las entrevistas de archivo con actores y equipo de rodaje.

Terminator: Génesis

- Género **Acción/Ci-fi**
- Protagonistas **Arnold Schwarzenegger, Jason Clarke, Emilia Clarke**
- Director **Alan Taylor**
- Precio Steelbook **25,95€**
- También BR 3D **30,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★

Tras el accidentado regreso de Terminator a las pantallas llega ahora la edición doméstica, en la que podremos volver a disfrutar del choque de Schwarzenegger con su versión joven recreada digitalmente, uno de los grandes momentos de esta cinta de acción en la que nos presentan un Skynet aterrador.

EXTRAS: Desglose multiángulo de la batalla del puente y documental.

Ant-Man

- Género **Acción/ Superhéroes**
- Protagonistas **Paul Rudd, Michael Douglas, Evangeline Lilly y Corey Stoll**
- Director **Peyton Reed**
- Precio Blu-Ray **23,95 €**
- También Steelbook **31,65 €**

Marvel cierra la Fase 2 de su Universo Cinematográfico desarrollando la historia de un nuevo superhéroe al que no le acompleja su estatura. Scott Lang, un avezado ladrón dotado con la fascinante habilidad para encoger de tamaño pero aumentar su fuerza, sacará a la luz el héroe que lleva dentro para ayudar a su mentor, el Dr. Hank Pym, a proteger el secreto que esconde su traje de hombre-hormiga de una nueva generación de peligrosas amenazas. A pesar de los obstáculos que parecían invencibles, Pym y Lang deben planear y llevar a cabo un atraco que salvará al mundo... O ese es el plan, al menos. ¿Estará a la altura Lang de este propósito?

Huelga decir que, como en cualquier otra cinta de Marvel, los lazos con lo que llegará después son muy importantes así que, además de algunos cameos interesantes, tenemos que prestar una especial atención a las dos escenas postcréditos: una en la que nos avanzan la futura incursión de una superheroína femenina y otra que enlaza con lo que está por llegar en el supergrupo de Los Vengadores.

EXTRAS: No se han publicado al cierre de la edición.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆

Los Minions

- Género **Animación/ Humor**
- Estudio **Illumination Ent.**
- Director **Kyle Balda y Pierre Coffin**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También BR 3D **30,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

Nos enamoramos de ellos en Gru: Mi villano favorito y el idilio cinematográfico se extiende con la historia de Los Minions, que se remonta al principio de los tiempos. Empezaron siendo organismos amarillos unicelulares que evolucionaron buscando un villano al que servir que les hiciera sentirse vivos con sus fechorías.

EXTRAS: Incluye tres mini-películas, spots y tráilers.

Better Call Saul T1

- Género **Spin-off/Drama**
- Protagonistas **Bob Odenkirk, Jonathan Banks y Rhea Seehorn**
- Creadores **Vince Gilligan y Peter Gould**
- Precio DVD **41,95 €**

VALORACIÓN:
SERIE ★★★★
EXTRAS ★★★★

Magnífico spin-off de Breaking Bad gracias a las interpretaciones de Bob Odenkirk y Jonathan Banks. Seis años antes de cruzarse con Walter White y convertirse su abogado Saul Goodman era Jimmy McGill y comenzaba a tejer la red de contactos que le llevaría a trabajar para el mayor narcotraficante de Nuevo México...

EXTRAS: Escenas eliminadas, tomas falsas...

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Spectre

■ Estreno **6 de noviembre** ■ Director **Sam Mendes**
■ Productoras **B24, Columbia, Danjaq, Eon y MGM**
■ Protagonistas **Daniel Craig, Léa Seydoux, Monica Belucci, Christoph Waltz, Dave Bautista y Ralph Fiennes.**

007 estará implicado de forma muy personal en la trama de Spectre. Un críptico mensaje del pasado envía a James Bond a una misión secreta a México D. F. y luego a Roma, donde conoce a Lucía Sciarra, la hermosa viuda de un infame criminal. Bond se infiltra en una reunión secreta y descubre la existencia de una siniestra organización conocida como SPECTRE. Mientras tanto, en Londres, el nuevo director del Centro para la Seguridad Nacional cuestiona las acciones de Bond y pone en duda la importancia del MI6, encabezado por M. De modo encubierto, Bond recluta a Moneypenny y Q para que le ayuden a buscar a Madeleine Swann, la hija de su antiguo archienemigo, el Sr. White, que quizá tenga la clave para desentrañar el misterio de SPECTRE. A medida que Bond avanza en su misión, descubre una estremecedora conexión entre él mismo y el enemigo que busca...

« CRAIG PORTARÁ LA MÁSCARA DE LA MUERTE EN SPECTRE »

UN RODAJE INTERNACIONAL Encarnar a James Bond implica visitar distintas localizaciones a lo largo y ancho del mundo.

EL DÍA DE LOS MUERTOS Esta espectacular escena de Spectre, rodada en México, ha contado con más de 1.500 extras.

ESTRENO TV

Into the Badlands

■ Canal **AMC** ■ Estreno **18 de noviembre** ■ Emisión **Madrugada del domingo al lunes a las 4:30 (VOSE) - Miércoles a las 23:00 (dual)**
■ Director **David Dobkin** ■ Protagonistas **Emily Beecham, Sarah Bolger, Orla Brady, Marton Csokas, Ally Ioannides y Aramis Knight**

El 18 de noviembre, AMC estrenará en exclusiva en España esta nueva serie, que nos presentará un futuro distópico en el que las catástrofes provocadas por el hombre fuerzan el colapso de las naciones y el regreso a la sociedad feudal. La tierra conocida como Badlands está controlada por siete barones, que controlan los recursos y hacen cumplir su política con la ayuda de ejércitos leales, conocidos como Clippers. Sunny, un guerrero entrenado en las artes marciales, y M. K., su joven aprendiz, se embarcan en un viaje espiritual cruzando una tierra peligrosa para encontrar la iluminación.

Basada en parte en el cuento clásico de Journey to the West, Badlands es un proyecto desarrollado por la cadena AMC, encargada de otras exitosas producciones como Fear the Walking Dead o Breaking Bad. La serie ha sido creada por Al Gough y Miles Millar, los encargados de la exitosa Smallville.

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Star Wars Episodio VII: el estreno del año

No hay una película más esperada y alrededor de la que se haya producido más silencio oficial... Hasta tal punto ha sido así, que han sido las piezas de coleccionista, el merchandising o incluso las imágenes de los juegos de cromos y cartas los que nos han permitido ver con antelación nuevos personajes, conocer sus nombres o especular acerca de su importancia en la trama del Episodio VII de Star Wars. El éxito de la venta anticipada de entradas ya ha dejado clara la expectación que hay alrededor de la última aventura de la saga de La guerra de las galaxias.

Después de conocer las apabullantes medidas de seguridad del rodaje, con guiones escritos en papel rojo que se conocían horas antes de la filmación por parte de los intérpretes, no habrá sido más fácil proteger los secretos de la película en la fase promocional, en la que nos han llegado las imágenes con cuentagotas.

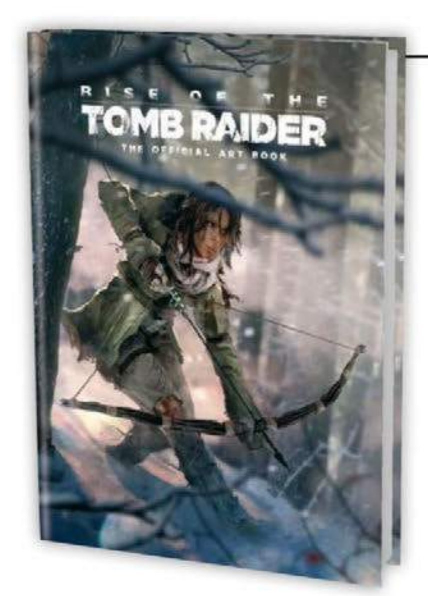
El trabajo titánico de Abrams será conseguir que la espera haya merecido la pena y que su trabajo no solo sea coherente con la trilogía original sino que respete el canon de la franquicia incorporando a los nuevos personajes con naturalidad en la

trama. De momento, sus cartas de presentación son buenas si tenemos en cuenta cómo logró recuperar el universo de Star Trek en el cine, así que tenemos grandes esperanzas en un título que en diciembre viene dispuesto a romper la taquilla mundial. Las previsiones hablan de una recaudación que podría superar los 2.000 millones de dólares y, francamente, ninguna cifra parece demasiado descabellada...

« STAR WARS VII TIENE PREVISTO ROMPER LA TAQUILLA EN DICIEMBRE »

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Rise of the Tomb Raider: Official Art Book

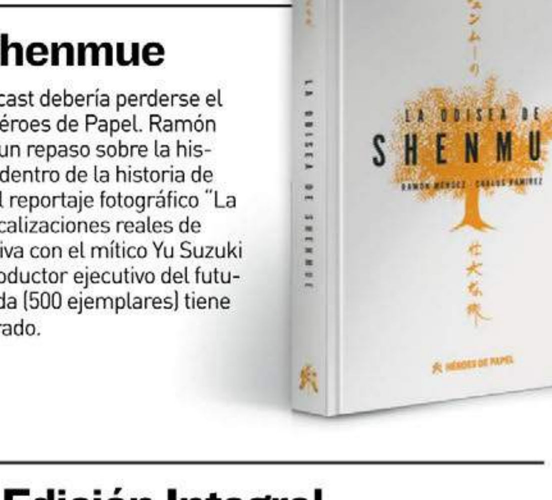
El veterano Andie McVittie, responsable de los libros de arte de juegos como *Alien: Isolation* o *Titanfall* (ambos editados también por Titan Books), nos invita a descubrir la creación de la nueva aventura de Lara Croft, la gran exclusiva de Xbox One para la próxima campaña navideña. A lo largo de sus 192 páginas encontraremos bocetos, arte conceptual, renders y mucho más, acompañado de comentarios del equipo artístico de Crystal Dynamics que ha trabajado en el juego. Disponible a partir del 10 de noviembre tanto en la web de Titan Books como en los principales comercios electrónicos.

Publicado por: Titan Books
Precio: 35€

La Odisea de Shenmue

Ningún fan del clásico de Dreamcast debería perderse el nuevo lanzamiento editorial de Héroes de Papel. Ramón Méndez y Carlos Ramírez hacen un repaso sobre la historia de la saga y su importancia dentro de la historia de los videojuegos. El libro incluye el reportaje fotográfico "La Odisea de Ryo: un viaje por las localizaciones reales de Shenmue", una entrevista exclusiva con el mítico Yu Suzuki y un prólogo de Cédric Biscay, productor ejecutivo del futuro Shenmue 3. La Edición Limitada (500 ejemplares) tiene un acabado especial en rojo y dorado.

Publicado por: Héroes de Papel
Precio: 25 € (Edición Limitada)



Gastón Elgafe: Edición Integral

El maestro Franquin, además de regalarnos las aventuras más inolvidables de Spirou y dar vida al Marsupilami, creó en 1957 un personaje no menos mítico, que serviría de evidente inspiración a Ibáñez para crear al Botones Sacarino. Hablamos de Gastón Elgafe, toda una institución del cómic belga, cuyas trastadas han sido recopiladas por Norma Editorial en cuatro tomos integrales. El primero de ellos ya está a la venta, y nos permite descubrir la evolución del personaje desde sus primeras, y anárquicas, apariciones en la revista Spirou hasta protagonizar las tiras por las que todos le conocemos (los más veteranos las leímos bajo el nombre de Tomás Elgafe). Eran y son geniales.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 25€

Metal Gear Solid V OST Selection

¿Sigues sin borrar de tu cabeza la música de *MGSV*? Pues te presentamos varias opciones para disfrutar de su BSO. La más económica es este "MGSV Original Soundtrack Selection", que ofrece 46 cortes, via iTunes. La edición física japonesa añade más pistas (incluyendo los temas de Midge Ure, Morricone y Oldfield), aunque no incluye gastos de envío. Por último, MGS Vocal Tracks & Covers (14,99€, iTunes), incluye 8 temas vocales de la saga, más cinco versiones a cargo de Donna Burke.

Publicado por: Konami Digital Entertainment
Precio: 13,99€ (iTunes)

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

BB-8 nos presenta a un nuevo amigo: Furbacca

El Ep VII de Star Wars aún no ha llegado a los cines, pero la invasión del merchandising ya está en marcha. Por un lado tenemos el espectacular BB-8 de Sphero, una versión a escala del droide rodante que podremos manejar desde nuestro dispositivo móvil. Sencillamente espectacular, aunque un poco caro (149 €). Algo más asequible es la versión galáctica de Furby, a la que Hasbro ha bautizado como Furbacca. También compatible con tablets y móviles a través de su propia App, el peludo Furbacca se va a convertir, con sus alaridos wookie, en la estrella de estas navidades para grandes y pequeños.

Más información en: www.hasbro.com / www.sphero.com
Precio: desde 79,86€

Al calor de 20 años de historia

Justo ahora que se acaban de cumplir 20 años del desembarco de PlayStation en nuestro país, su tienda oficial de merchandising pone a la venta esta elegante chaqueta de corte universitario, que muestra en su pecho tanto el año de lanzamiento de la consola en su Japón natal (1994) como el inimitable logo original. Disponible en color negro (con las mangas blancas) y cinco tallas: XS, S, M, L y XL. Para amantes de lo vintage y mitómanos que vivieron el lanzamiento original y quieren presumir de ello cada vez que sacan a pasear al perro.

Más información en: gear.playstation.com
Precio: 80,99€

Otro icono televisivo que se rinde a los encantos de LEGO

¿Abatido porque *LEGO Dimensions* no llega a España? Bueno, al menos una de sus licencias más jugosas si nos ha llegado en forma de bloques de plástico. Scooby-Doo y sus amigos ya forman parte del catálogo de la juguetera danesa, incluyendo este set su mítica furgoneta (The Mystery Machine, las figuras de Scooby, Shaggy, Fred, el bocata XXXL (un secundario que no faltaba en ningún capítulo) y dos villanos: un zombie y un árbol maldito. Ideal para mitómanos de las tardes con Nocilla.

Más información en: Shop.lego.com
Precio: 36,99€

Una diosa sobre tu cama

Hablamos de Amaterasu, mal pensados. Y más concretamente su encarnación lobuna, protagonista del inolvidable *Okami* de Capcom, que podrás achuchar en forma de sendos peluches confeccionados en polyester. Solo tendrás que elegir entre el peluche de 30 cm. con forma de lobete, o tirar directamente por el cojín de 25 centimetros con el que reposar la cabeza como un auténtico semidios. Aunque nadie te reprocharía que te quedases los dos, porque no abunda el merchandising del juego de Clover Studios...

Más información en: kaotovideogames.es
Precio: 32,95€

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 27 DE NOVIEMBRE

¡ESPECIAL STAR WARS!

Llega el momento más esperado del año para miles y miles de fans: analizamos Star Wars Battlefront ¡y os damos todas las claves del Episodio VII unos días antes de su estreno!

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto R. Anderson, Gustavo Acero, Thais Valdivia, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández, Laura Gómez, Francisco Javier Cabal, Lidia Muñoz, Antonio Lendínez.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

HALO 5
GUARDIANS
HOBBY CONSOLAS
XBOX ONE

HOBBY CONSOLAS
RISE OF THE
TOMB RAIDER™
XBOX ONE